INDEKS Nr 320358

CENA 20000 zł

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

1/93



Commodore

INDEKS Nr 32034X

12/1992

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 18.000 zł

DEPESZE

PISMA, PISEMKA

PUBLIC DOMAIN

PROGRAMY

SPRZĘT

GRAFIKA

MINI-MAX

TRYBUNA



64 STRONY



SPIS TREŚCI

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 1. Numer 1. **Indeks 320358** **Styczeń 1993**

Redakcja: Mirosław Domosud (redaktor naczelny), Krzysztof Nowicki (korespondencja), Piotr Pieńkowski (DTP), Krzysztof Wirszyłło (grafika)

Współpraca: Wojciech Białkowski, Tomasz Flanc, Katarzyna Hojan (prenumerata), Jacek Ilczuk, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Kulbacki, Tomasz Łoboda

Adres redakcji: SGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel./fax 22-64-03

Wydawca: P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto - Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Druk: P.P.H. "HECTOR", Strzelce Górne 1, 86-022 Dobrcz

Okładka ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH 1/1993: Krzysztof Wirszyłło
Kalendarz: Mirosław Domosud, Krzysztof Nowicki, Krzysztof Wirszyłło
Okładka AMIGOWCA 12/1992: Wojciech Białkowski

Drodzy Czytelnicy!

Oto przed Wami pierwszy numer nowego miesięcznika, w całości poświęconego tematyce gier komputerowych.

Prawie dla każdego z nas pierwszy kontakt z komputerem spowodował fascynację jego możliwościami.

Świat gier komputerowych miał wtedy najsilniejszy wpływ na naszą wyobraźnię.

Lubimy się bawić, chcemy zapomnieć o przykrościach i smutkach. Zagrajmy więc z komputerem, od czasu do czasu lub częściej...

Proponujemy Wam wspólną zabawę w tworzenie naszego pisma.

Liczymy tutaj na Was, Drodzy Czytelnicy. Piszcie do nas, podzielcie się swoim doświadczeniem w rozgrywaniu komputerowych pojedynków.

Zapraszamy do współpracy wszystkich chętnych, bez ograniczenia wieku, pomóżmy sobie wzajemnie.

Czekamy na Wasze propozycje i krytyczne uwagi. Chcemy jak najlepiej spełniać oczekiwania Naszych Drogich Czytelników.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH jest miesięcznikiem redagowanym dla Was i przez Was.

Pytajcie w kioskach RUCHU lub podpiszcie półroczną prenumeratę od dowolnie wybranego numeru.

MIROSŁAW DOMOSUD

P.S. Wydajemy również miesięcznik AMIGOWIEC, czasopismo dla wszystkich miłośników i użytkowników komputerów Amiga.

Pytajcie o niego w studiach i w firmach komputerowych, w hurtowniach sprzętu komputerowego i księgarniach.

Dostępny jest także w półrocznej prenumeracie lub bezpośrednio w siedzibie wydawnictwa.



Wax Works

Nie zdążyliśmy jeszcze ochłonąć po pełnych emocji przygodach w grze **Elwira 2**, a już możemy grać w **Wax Works**. Nie są to, co prawda, kolejne przygody bohatera w poszukiwaniu kobiety swego życia, lecz również tutaj nie ominą go silne emocje.

Tym razem nasz bohater, a właściwie jego wuj, ma problemy ze swoim gabinetem figur woskowych. Aby już na samym początku wprowadzić Cię w nastrój tej gry, Twój bogaty krewniak komunikuje się z Tobą poprzez magiczną kulę. Każda rozmowa z wujem przynosi nowe wskazówki, dzięki którym umiesz się zachować w każdej sytuacji.

Twoim zadaniem jest chodzenie, zbieranie i używanie różnych przedmiotów oraz zwycięstwo nad "siłami ciemności". Oczywiście, wykonanie wszystkich zadań jest systematycznie utrudniane przez mniej lub bardziej sympatyczne postacie. Ich wygląd oraz kształt i przeznaczenie przedmiotów, które spotkamy zależy od świata, gdzie aktualnie przebywamy. Światów do wyboru mamy kilka (jeden gorszy od drugiego). Prawdziwy cel naszej podróży po różnych strasznych miejscach jest, jak zwykle, głęboko przed nami ukryty. Prowadzą nas do niego koszmarne, zaklęte w wosk postacie - niby martwe, a jednak... Najlepiej po północy nie oddalać się samotnie od domu.

Gobliins 2

Po szczęśliwym rozwiązaniu królewskich problemów w grze **Gobliiins**, mamy nową szansę wykazać się sprytem i zręcznością w następnej części tej wesołej gry. Świat Goblinów spotkał kolejny kryzys pałacowy. Tym razem zaginął młody książe - *Buffon*. Zrozpaczony król wysyła w świat dwóch ze swoich poddanych, aby odnaleźli królewskiego syna. W drodze do celu spotyka ich sporo przygód i komicznych sytuacji. Obaj śmiałkowie wspaniale się uzupełniają, *Fingus* jest mądry, lecz niezręczny i tchórzliwy. *Winkle*, choć głupszy, ma więcej



odwagi. Właściwe sterowanie Goblinami wymaga od nas nie tylko sprytu i cierpliwości, ale także poczucia humoru. Dużo zaskakujących sytuacji oraz zabawnych rozwiązań wszystkich zagadek rozbawia nas do łez. Już od pierwszej chwili czujemy sympatię do bohaterów tej gry. Fabuła wciąga nas tak mocno w przygody pary Goblinów, że tylko przy użyciu siły można nas oderwać od komputera.

Cała gra jest równie interesująca, jak jej poprzednia wersja. Zachowuje jej atmosferę oraz styl oprawy graficznej i dźwiękowej. Polecamy wszystkim, bez ograniczenia wieku, chociaż na pewno przyda się tutaj znajomość języków obcych lub odpowiedni słownik.

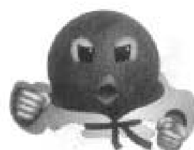
NIPPON SALES

Tym razem mamy do czynienia z pełnym humoru programem w stylu "*crime story*". Kierujemy grupą młodocianych przestępców (oj, nieładnie, nieładnie...).

W pierwszej części gry, po kilku klasycznych chuligańskich wybrykach, cały nasz gang wpada w ręce policji. Więzienie jest więc dla młodocianych przestępców szkołą przetrwania, poznają tutaj podstawowe zasady przestępczego życia, a później... Jeżeli jednak kolejne etapy gry zostały utrzymane w tym samym, pełnym niezwykłych gagów charakterze, to możemy się nieźle ubawić.

Gra należy do tekstowo-graficznych, ale mimo takiego charakteru nie wymaga znajomości języka obcego, gdyż pojawiające się komunikaty słowne są zrozumiałe dla każdego. Kierowanie postaciami sprowadza się praktycznie do pokazywania miejsc, do których mają się udać. Dodatkowe operacje są dostępne z menu. Polecam tutaj prowadzenie rozmów ze wszystkimi napotkanymi osobami; jest to nie tylko zabawne, ale prowadzi także do uzyskania szeregu ważnych informacji. Uważajmy jednak na to, co do nich mówimy, bo mogą nas nieźle urządzić!





Dragons Lair 3

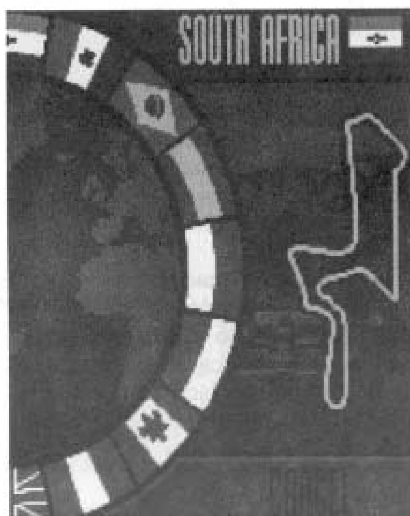
Następna wersja starannie wykonanej gry, w której machanie joystickiem przeplatane jest z podziwianiem pięknej grafiki i płynnej animacji w pokazywanych scenach. Wymaga to jednak od nas sporo cierpliwości podczas przechodzenia kolejnych etapów. Efekty są niesamowite, ale czas oczekiwania na ich uzyskanie jest nieco przydługi. Akcja gry rozpoczyna się w dość sielankowej atmosferze, w scenerii rodem z filmów *Walta Disney'a.*

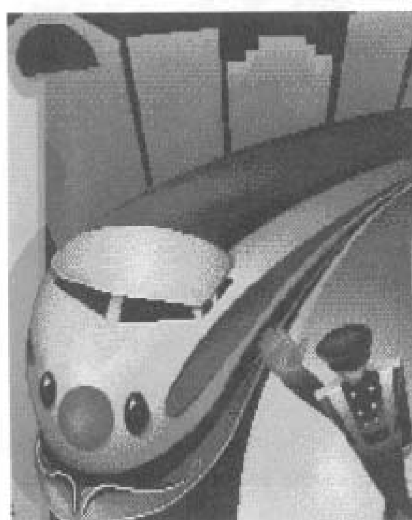
Nagle pojawia się postać burząca ogólny ład i spokój. To szalony czarodziej porywa przepiękną dziewoję (razem z całym jej domkiem!). Wcielamy się więc w postać nieskalanego rycerza, aby ją uratować. Niestety, na naszej drodze staje niebezpieczny porywacz. Zastawia na nas przeróżne pułapki i stosuje najbardziej wymyślne zaklęcia. Każda nieostrożność kończy się tragicznie - nie tylko marnie giniemy, lecz także dziewczynę spotyka straszny los. Tylko od nas i od wytrzymałości naszego joysticka zależy, czy uratujemy honor porwanej dziewicy. To ambitne zadanie nie wymaga od nas myślenia; w **Dragons Lair 3** możemy się odprężyć po wielogodzinnej walce w skomplikowanych grach strategicznych.



Nigel Mansell

Do obszernego zestawu gier symulujących wyścigi *Formuły 1*, doszedł nowy ciekawy program. **Nigel Mansell** nawiązuje do klasycznych rozwiązań tego gatunku programów. Po uruchomieniu gry możemy wybrać sobie ogumienie, silnik oraz inne elementy dla naszej maszyny. Decydujemy również o tym, na jakim torze będziemy startować. Mamy do wyboru jazdę treningową, pojedynczy wyścig lub cały ich cykl. Program jest tak skonstruowany, aby nasze wrażenia z jazdy odpowiadały rzeczywistości. Podczas jazdy musimy zwracać uwagę na stan techniczny pojazdu, aby w odpowiednim momencie zjechać z trasy i dokonać zmiany opon albo innej serwisowej operacji. Sterowanie superszybkim bolidem jest bardzo ułatwione - błyskawicznie reaguje on na każdą zmianę kierunku jazdy; również na przyspieszanie i hamowanie. Tylko jeden element wyścigów *Formuły 1* nie został przeniesiony do programu z rzeczywistości, a mianowicie wypadki. Ale nie należy się tym specjalnie przejmować. Zawsze przecież możemy spowodować tragiczny w skutkach wypadek, zrzucając komputer na podłogę.





A-Train

Jest to gra przeznaczona nie tylko dla przyszłych projektantów zabudowy wielkich miast. **A-Train** jest jakby połączeniem dwóch doskonałych gier symulacyjnych, tzn. **Sim City** oraz **RailRoad Tycoon**. Z pierwszej z nich zaczerpnięto pomysł rozbudowy miasta, a z drugiej zabawę w rozwój kolejnictwa. Najważniejszym zadaniem jest takie pokierowanie rozwojem miasta, aby nie miało problemów komunikacyjnych. Pamiętajmy, tylko od nas zależy, czy miasto zostanie zasiedlone przez nowych obywateli. Należy nieustannie kontrolować, czy mamy odpowiednią ilość budynków mieszkalnych i miejsc pracy, czy wystarczy nam energii, a także czy nasze urbanistyczne pomysły nie powodują przypadkiem problemów komunikacyjnych. Oczywiście, nie są to wszystkie problemy, które przyjdzie nam rozwiązywać, ale grając w **A-Train** możemy się sporo nauczyć o zasadach ekonomii i planowania. Od należytego przewidywania skutków naszych decyzji oraz od zdolności do kompromisowych rozwiązań zależy, czy zadowoleni z siebie odejdziemy od komputera. Na koniec jeszcze jedno: **A-Train** nie posiada oszałamiającej grafiki czy wspaniałej oprawy dźwiękowej, ale w tego rodzaju grach nie to jest przecież najważniejsze.





Producent: MicroProse

W latach 1984-86 powstały trzy programy symulacyjne: **F-15 Strike Eagle, Silent Service i Gunship**, które pozwoliły młodej firmie **MicroProse** zająć znaczące miejsce na rynku gier komputerowych. Od tamtej pory wszystko, co powstaje w zespole programistów kierowanych przez Billa Stealey'a i Sida Meiera, idealnie trafia w gusta odbiorców.

Koniec lat osiemdziesiątych przyniósł wiele zmian w świecie komputerowym. Pojawiły się nowe standardy graficzne i dźwiękowe. Zmianie uległa również sama technika programowania. Firma **MicroProse** postanowiła wyprodukować nowe wersje swoich pierwszych programów. W ten sposób w roku 1990 pojawił się **Silent Service II**. Już na początku wgrywania programu zaskakuje nas ładne tło muzyczne, w jej melodię bowiem wkomponowano odgłosy towarzyszące walczącemu okrętowi podwodnemu.

Znacznie korzystniej prezentuje się również strona graficzna gry. Wszystkie podstawowe opcje symulacji pojawiają się na tle zdjęcia, przedstawiającego kapitana okrętu podwodnego. Dołączono również animowane sekwencje do takich elementów walki podwodnej, jak wystrzelenie torpedy czy atak bombami głębinowymi.

Silent Service II oferuje graczowi możliwość treningu oraz pozwala na wybór scenariusza, np.: pojedyncza potyczka, samotny patrol lub regularna wojna. Wszystkie te opcje można realizować na kilku poziomach trudności. Możemy również rozpocząć grę w dowolnym momencie wojny na Pacyfiku (1941-1945).

Jest to okres wojny amerykańsko-japońskiej. Stąd też rejonem, na którym będzie mógł działać nasz okręt podwodny, jest Pacyfik ograniczony od zachodu Sumatrą, od wschodu Wyspami Hawajskimi, od północy Kurylami, a od południa Australią. Nim jednak wypłyniemy na pełne morze, należy jeszcze wybrać odpowiedni do konkretnej misji okręt. Do dyspozycji mamy siedem jednostek, z których każda ma własne, charakterystyczne cechy, takie jak: szybkość, uzbrojenie, zasięg, głębokość maksymalnego zanurzenia, oraz inne możliwości.

Po określeniu macierzystego portu rozpoczyna się właściwa gra. Jej tło historyczne zostało dokładnie przedstawione za pomocą specjalnych komunikatów pojawiających się na kolorowej mapie, po której porusza się nasz okręt.

W przeciwieństwie do symulatorów lotniczych, oszczędzono graczowi długich przerw między poszczególnymi starciami. Płynąc w kierunku wybranego rejonu działań wojennych, możemy zdać się całkowicie na komputer. W chwili znalezienia się w pobliżu nieprzyjaciela program powiadomi gracza o tym fakcie i spyta, czy zamierzamy on podjąć walkę. Jeżeli zdecydujemy się na atak, wówczas przejdziemy do właściwej części symulacji. Najpierw pojawi się mapka, na której zaznaczone są wzajemne pozycje statków oraz specjalny *Info Panel*. Zawiera on dane dotyczące szybkości i położenia wrogiego statku; aktualną prędkość i głębokość zanurzenia naszej jednostki, czas pracy silnika wystrzelonej torpedy, itp.

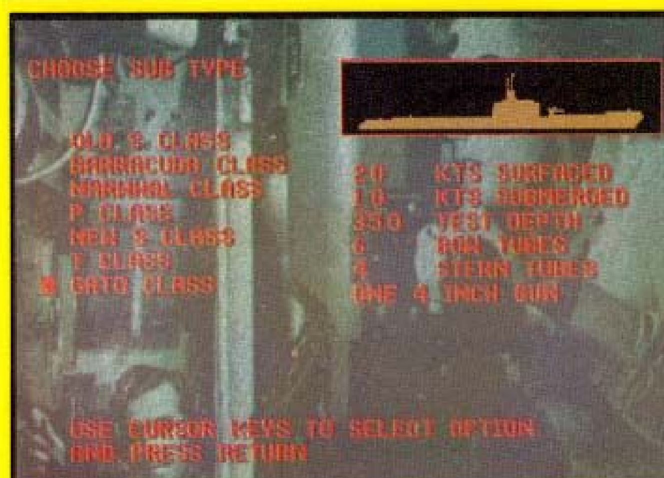
Nieprzyjaciela śledzimy przez peryskop na głębokości peryskopowej, natomiast w pełnym wynurzeniu korzystamy z lornety morskiej.

W obu przypadkach istnieje możliwość uzyskania powiększenia (2, 3 lub 4 razy) widzianego obrazu. Bardzo to ułatwia identyfikację japońskich jednostek. Podczas swoich wypraw możemy bowiem spotkać aż czternaście różnych ich typów. Począwszy od superpancernika *"Yamato"*, poprzez lotniskowce, krążowniki, niszczyciele, statki transportowe i tankowce. W celu ich jak najwierniejszego przedstawienia posłużono się zdjęciami



Wybieramy scenariusz gry.

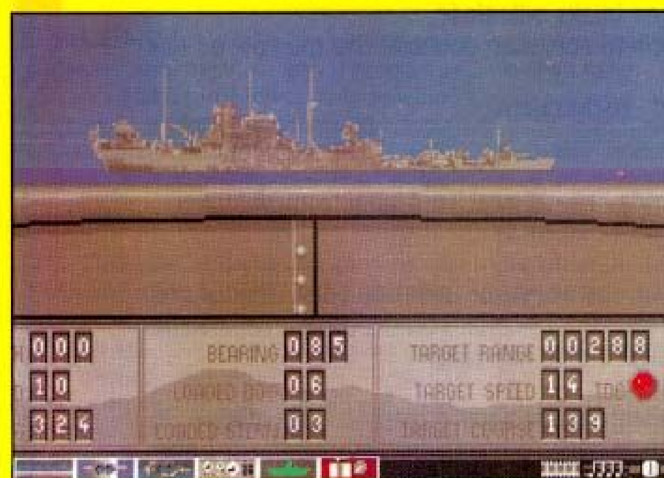




Wybieramy sobie okręt.



Nasz teren działania.



Widok z kiosku okrętu.



Strzelamy z działa pokładowego.



Odpalamy torpedę!



Namierzyli nas!

Ze wspomnień kapitana okrętu podwodnego ORP "Dzik":

...Zbliżała się ostatnia faza ataku. Byłem dziwnie spokojny. Umysł pracował precyzyjnie. Wszystkie kalkulacje przeprowadziłem w pamięci i nie pomyliłem się, mało tego, poprawiłem błąd popełniony w kalkulacji sumatora arytmetycznego. Obok nas rozległ się szum śrub, zauważyłem niepokój w oczach załogi. Uśmiechnąłem się i powiedziałem:

- Spokojnie! Przejdzie bardzo blisko. Jeśli dotychczas nas nie wykrył, to już nie wykryje. Gdy odgłos pracujących śrub zaczął się oddalać, podniosłem peryskop na tyle tylko, aby spojrzeć na cel. Cel szedł na strzał na bliską odległość.

- Puść! - krzyknąłem na Magdziarka. Obróciłem peryskop dookoła. Sto metrów od nas zobaczyłem rufę niszczyciela.

- Podsłuch - słychać statek, podać namiary! - rozkazałem.

Kołacz kiwnął głową i meldował:

- Lewo 60, lewo 58, 56, 54, 53 ...

- Statek trzy minuty na kursie, jeszcze minuta - raportował Toto wpatrzony w stoper.

Przysiadłem przy studzience peryskopu:

- Góra! - krzyknąłem.

- Uwaga przy aparatach! - podałem za chwilę, gdy peryskop szedł do góry. Zdawało mi się, że to trwa całą wieczność. Gdy wreszcie peryskop przebił powierzchnię - zdębiałem. Cel zamiast prezentować nam całą burtę, zwracał się do nas rufą.

- Zrobił zwrot! - krzyknąłem niepotrzebnie.

Zapomniałem o całej ostrożności, zostawiłem podniesiony peryskop i skoczyłem do sumatora. Odrzuciłem na bok Dyzia, nastawiłem dane, odczytałem kąt celowania i skoczyłem z powrotem do peryskopu. Zdążyłem na czas. Ledwo Magdziarek nastawił kreskę na odpowiedni kąt kursowy (który teraz był kątem celowania), dziób statku naszedł na nitkę w okularze.

- Pal! - ryknąłem.

Zdawało mi się, że nigdy nie wystrzelą torped. Raptem okręt szarpnął się do tyłu, pierwsza torpeda poszła.

- Peryskop w dół! - krzyknąłem. Okręt zadrżał po raz drugi, trzeci, czwarty... Po wypchnięciu torped powietrze z aparatów torpedowych wlewało się do wnętrza okrętu. Zmieniło się ciśnienie wewnątrz okrętu.

- Oba motory cała naprzód! Ster lewo 25! - podałem następne komendy.

Przełknąłem ślinę z otwartymi ustami. Pomogło! Teraz słyszałem lepiej.

- Dwieście stóp! Guzowski, pompuj pan 10 galonów.

- Pompa już w ruchu - odkrzyknął.

Teraz, gdy nasze torpedy gnały już do celu z prędkością 45 węzłów, gdy w wodzie był szum i zamęt spowodowany wystrzałami torped, a nasze śruby wyły na pełnych obrotach - dalsze maskowanie się było zbyteczne. Musiałem teraz jak najdalej odejść od miejsca akcji i to jak najszybciej...





Stanowisko kontrolne maszynowni okrętu.

prawdziwych okrętów, co bardzo podniosło atrakcyjność gry. Przeprowadzenie ataku torpedowego nie powinno sprawić trudności nikomu, kto zapoznał się dokładnie z instrukcją i przebrnął szczęśliwie przez test treningowy.

Dobranie odpowiedniego toru dla torpedy może być ręczne lub wspomagane przez pokładową maszynę arytmetyczną. Pozwala ona obliczyć przewidywane położenie nieprzyjacielskiego okrętu na podstawie jego szybkości, odległości od naszej jednostki oraz kąta, jaki tworzą ich wzajemne kursy. Istnieje również możliwość ataku nawodnego za pomocą działa pokładowego. Jest ono szczególnie skuteczne w walce z flotą transportową przeciwnika.

Podczas długiego rejsu należy pamiętać o okresowym sprawdzaniu ilości torped, stanu baterii czy wielkości zapasu paliwa. Odbywa się to na specjalnym stanowisku, gdzie możemy odczytać także szybkość okrętu, głębokość jego zanurzenia oraz aktualną datę i godzinę.

Zdarza się, że po skutecznym ataku bombami głębinowymi będziemy zmuszeni do naprawy powstałych uszkodzeń w macierzystym porcie.

Decyzję o powrocie do bazy podejmujemy na podstawie analizy danych zawartych w raporcie o uszkodzeniach. Na szczęście jednak większość awarii można usunąć samodzielnie, w trakcie trwania misji.

W celu uatrakcyjnienia gry wprowadzono dodatkowy element rywalizacji w postaci listy najlepszych dowódców okrętów podwodnych. Za podstawę klasyfikacji przyjęto tonaż zatopionych okrętów oraz ich wartość bojową wyrażoną w punktach. Możemy więc porównać własne sukcesy z wynikami prawdziwych "wilków morskich", biorących udział w wojnie na Pacyfiku.

Osiągnięcie znaczących rezultatów nie należy do rzeczy łatwych. W programie bardzo wiernie oddano elementy morskiej strategii. Wszystkie większe jednostki nieprzyjaciela obstawione są gęsto przez okręty eskortowe i stosują technikę "zygzakowania". Samotny atak na taki zespół kończy się zazwyczaj zatopieniem okrętu podwodnego.

Aby dorównać najlepszym, należy wykazać się znajomością wojennych realiów i dużą dozą cierpliwości, co w przypadku tak interesującej gry, jak **Silent Service II**, przychodzi stosunkowo łatwo.

Wspaniała, niepowtarzalna atmosfera towarzysząca programowi jest wynikiem starannego dopracowania każdego szczegółu. Autorom skutecznie udało się uniknąć monotonni tak często spotykanej w innych symulatorach. Dodając do tego sugestywne odgłosy związane z pracą silnika, wystrzeliwaniem torped, echolokacją i wszelkiego rodzaju wybuchami - otrzymamy obraz gry symulacyjnej niewiele odbiegającej od doskonałości. Polecamy!

Tomasz Łoboda

Program został nam udostępniony do opisania przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

Lista najlepszych dowódców.

THEATRE OF WAR

Producent:
Artech Digital Entertainments

Ostatnio wpadła mi w ręce nowa gra, w interesująco wyglądającym opakowaniu: **Theatre of War**. Ponieważ od czasu do czasu lubię pograć w gry strategiczne, natychmiast rozpakowałem pudełko z grą.

Po przeczytaniu załączonej polskiej instrukcji stwierdziłem, że zabawa zapowiada się naprawdę ciekawie. Okazało się, że nie jest to typowa gra strategiczna. Prócz tworzenia planów zwycięskiej kampanii, wymaga również wprawy w szybkim wydawaniu poleceń walczącym wojownikom, gdyż każda bitwa jest prowadzona w czasie rzeczywistym, co oznacza, że nie ma w niej podziału na kolejne posunięcia komputera i gracza. Obie armie poruszają się równocześnie, dlatego też należy szybko i elastycznie myśleć.

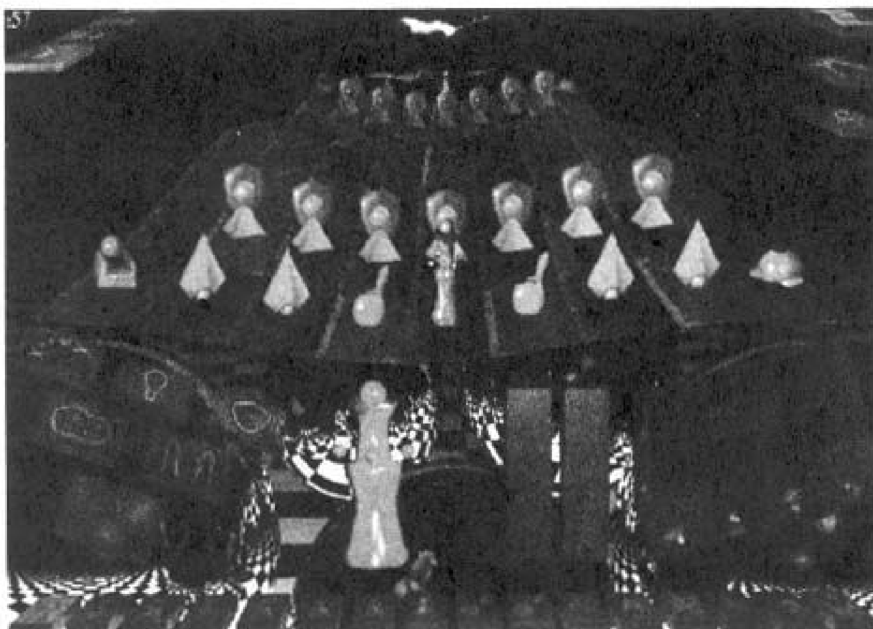
Wojnę można prowadzić przeciwko komputerowi (gotowe scenariusze) lub przeciwko drugiej osobie. Dwóch graczy może grać na tym samym komputerze; wykonują wtedy posunięcia na zmianę, po jednym lub po kilka posunięć (ustalają to na początku rozgrywki). Można również ustalić limity czasowe dla każdego z graczy, jednak po wybraniu tej opcji, gra nie jest już prowadzona w czasie rzeczywistym. Program oferuje jednak możliwość połączenia dwóch komputerów i rozgrywania wojennych potyczek przez dwóch graczy jednocześnie, zabawa wówczas staje się naprawdę ciekawsza.

Celem gry jest oczywiście zwycięstwo w bitwie - osiągamy je poprzez zabicie wrogiego cesarza, generała lub po zniszczeniu bazy wroga.

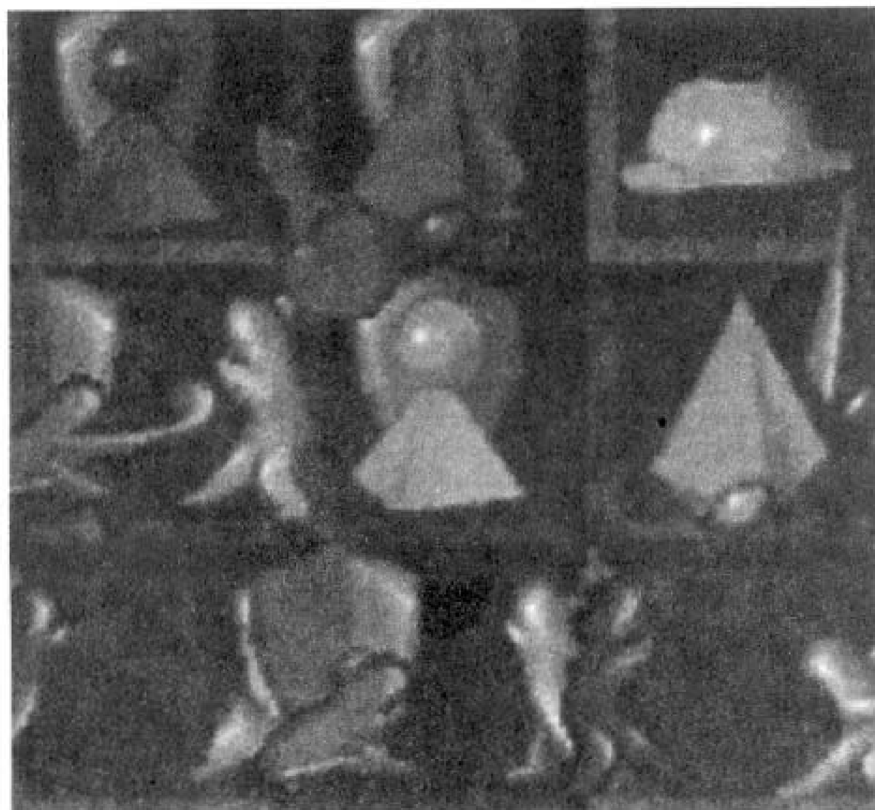
Plansza, na której toczy się bitwa, przypomina szachownicę, jest jednak od niej znacznie większa, przy zachowanej topografii terenu. Pole ukazane jest w trzech wymiarach (nie jest wtedy widoczne w całości), odwzorowanie planszy można zmienić na dwuwymiarowe (patrzymy wówczas "z góry"). Możemy również wybrać powiększenie oglądanego terenu.

Każdy z graczy ma do dyspozycji 16 wojowników, z których każdy posiada inne możliwości (nie więcej niż sześć). Poszczególne postacie wybierać można poprzez bezpośrednie wskazywanie ich na planszy lub na odpowiednie ikony. Po wybraniu wojownika pojawia się jego obraz w dolnej, środkowej części ekranu. Należy wówczas wybrać czynność, jaką ma wykonać. Wszystkie postacie mogą się poruszać lub odpoczywać. Właśnie w trakcie odpoczynku można pobierać zaopatrzenie i amunicję. Czynności te są niesłychanie ważne w grze. Walczący wojownicy bez amunicji i zaopatrzenia nie mogą spełniać wyznaczonych zadań; zmęczeni i wyczerpani nie są w stanie walczyć, a czasami nawet poruszać się. Poziom żywotności poszczególnych postaci reprezentują dwie pionowe linie znajdujące się obok ich obrazu. Aby jednak szybciej zorientować się w aktualnym potencjale swoich sił, można wywołać opcję *status screen*, (poprzez ikonę - *rozwinięty pergamin*), widać wówczas wszystkich żyjących oraz ich linie sił. Wojownicy odnawiają swoje zapasy i powracają do zdrowia, podłączając się do linii zaopatrzenia, tzn. wojownik jest na polu sąsiadującym z polem zaopatrzenia lub będąc na linii prowadzącej od kwadratu zaopatrzenia (pozioma, pionowa lub przekątna). Czynność *rest*, czyli odpoczynek, automatycznie kieruje wojownika do linii zaopatrzenia.

Bitwy w **Theathe of War** toczą się w trzech różnych realiach historycznych: Średniowiecze, I Wojna Światowa, Współczesność. W każdym z tych okresów gracze mają do dyspozycji inny zestaw wojowników, inne są również zasady poszczególnej rozgrywki.







Średniowiecze

W skład zestawu wojowników wchodzą: Cesarz, 7 Pionów, 2 Rycerzy, 4 Łuczników, Jeździec i Katapulta. Poszczególne pola dzielą się na trzy rodzaje - każdy z nich wojownicy pokonują z inną prędkością.

Piony, choć są najsłabsze, mogą zmieniać powierzchnię pól, naprawiać lub niszczyć. Można także zmieniać im nastawienie do toczącej się walki, z ofensywnego (uzbrojeni w miecze) na defensywny (mają tarcze).

Kolejnym typem wojownika jest Rycerz - silny i dobrze wyszkolony wojownik. Specjalizuje się w walce wręcz. Oprócz tego, atakując wszystkich dookoła, potrafi powstrzymywać napór przeważających sił wroga.

Innym bardzo przydatnym wojownikiem jest Łucznik. Jego specjalnością jest ostrzeliwanie wroga z dystansu (ilość strzał jest ograniczona; można je uzupełniać w trakcie odpoczynku). Po włączeniu opcji *powstrzymywanie*, Łucznik zaczyna strzelać do wszystkich wrogów wchodzących w zasięg jego strzał.

Jeździec jest najszybciej poruszającym się wojownikiem, może więc patrolować określony obszar i skutecznie atakować napotkanych wrogów. Może również spróbować odnaleźć kryjówkę nieprzyjacielskiego Cesarza i szybko zakończyć rozgrywkę.

Katapulta jest najniebezpieczniejsza. W pojedynku może zabić każdego przeciwnika, a jeden jej pocisk zwykle niszczy każdego wroga.

Cesarz jest najważniejszym wojownikiem na polu bitwy, ale również najsłabszym z nich. W pojedynku może zabić najwyżej pionka. Potrafi jednak wzniecić wolę walki w swoim wojsku, natomiast w obliczu nieuchronnej klęski może poddać całą swoją armię. Do Cesarza wszyscy wojownicy udają się po zaopatrzenie.

W Średniowieczu bitwy rozgrywane są przeważnie na zasadzie walki wręcz, więc zrozumienie taktyki, jak i strategii nie jest trudne.

I Wojna Światowa

W tym scenariuszu występują żołnierze wykorzystujący technologię dostępną w latach 1914-1918. Również tutaj znajdują się elementy walki wręcz, ale jest już więcej "strzelaniny". Żołnierze po wszystkich polach poruszają się z tą samą prędkością. Niektóre pola bywają jednak w tej rozgrywce niebezpieczne, gdyż mogą być zaminowane. Mamy tutaj do dyspozycji: Generała, Żołnierzy, Namioty Zaopatrzenia, Karabiny Maszynowe, Czołgi i Działo.

Żołnierz, podobnie jak Pion w Średniowieczu, jest najsłabszy, ale bardzo przydatny. Tylko on potrafi kłaść miny lub je rozbrajać na różnych polach.

Namioty Zaopatrzenia są logistycznym zapleczem pola walki. Namiot, w którym wyczerpały się zapasy, musi być połączony z Generałem dla ich uzupełnienia. Namioty najlepiej ulokować za linią frontu, gdyż nie sprawdzają się w bezpośredniej walce.

Karabiny Maszynowe są tutaj bronią krótkiego zasięgu. Ostrzeliwują przedpole z pewnym rozrzutem, polecana jest więc ostrożność w ich używaniu, gdyż można postrzelić własnych żołnierzy.

Czołgi nie mają sobie równych w bezpośrednich starciach. Strzelają pociskami o dużej sile rażenia i są odporne na ogień Karabinów Maszynowych.

Działo jest stosunkowo szybkie i silne, dodatkową zaletą jest strzelanie na długi dystans. Posiada poza tym te same możliwości jak Czołg.

Generał jest postacią o dokładnie takim samym znaczeniu i możliwościach, jak Cesarz w rozgrywce "Średniowiecze".



Zabawa w I Wojnę Światową jest nieco trudniejsza od Średniowiecza, w następnej części gry musimy się jednak bardziej wykazać.

Współczesność

Jest to symulacja współczesnej wojny powietrznej. Przeciwnicy dysponują Samolotami, Czołgami, Radarami i Wyrzutniami Rakietowymi. Dopiero teraz gra staje się naprawdę trudna. Opanowanie zasad nie jest już tak banalne, jak w poprzednich częściach programu; należy dokładnie przeczytać instrukcję i nauczyć się charakterystyk poszczególnych jednostek. Już na samym początku tej rozgrywki jesteśmy zaskakiwani inną formą przedstawienia pola walki. Z wojsk przeciwnika widać tylko bazę, pozostałe postacie stają się widoczne, gdy pojawiają się w zasięgu wzroku lub radaru oraz w chwili wstrzeliwania się w cel.

Pola dzielą się na trzy rodzaje: pustynię, drogę i lotnisko.

Pojazdy naziemne są najwolniejsze na pustyni, a najszybsze na lotnisku.

Samoloty poruszają się zawsze z tą samą prędkością, ale mogą lądować wyłącznie na lotnisku.

Cała zabawa polega na umiejętnym używaniu radaru, przygotowywaniu obrony rakietowej oraz prowadzeniu ataków powietrznych i lądowych na bazę wroga. Aby ją zniszczyć, potrzebne są wielokrotne trafienia bomb, rakiet lub pocisków czołgowych. W tym scenariuszu wojennym wszystko porusza się bardzo szybko. Do bezpośrednich pojedynków prawie nie dochodzi, natomiast bardzo łatwo można się wystawić pod silny ostrzał z ukrytego stanowiska bojowego. Należy więc opracować sobie odpowiednią strategię walki przed jej rozpoczęciem i wyruszać w bój będąc całkowicie do niego przygotowanym.

Gra **Theatre of War** strategią i sposobem prowadzenia walki przypomina klasyczne przedstawienia "żywych szachów". Ciekawie wykonana grafika oraz stosunkowo płynna animacja postaci uprzyjemnia rozgrywkę. Przed rozpoczęciem gry polecam dokładnie przeczytać dodatek do instrukcji, który ułatwia dostosowanie programu do posiadanej konfiguracji sprzętowej.

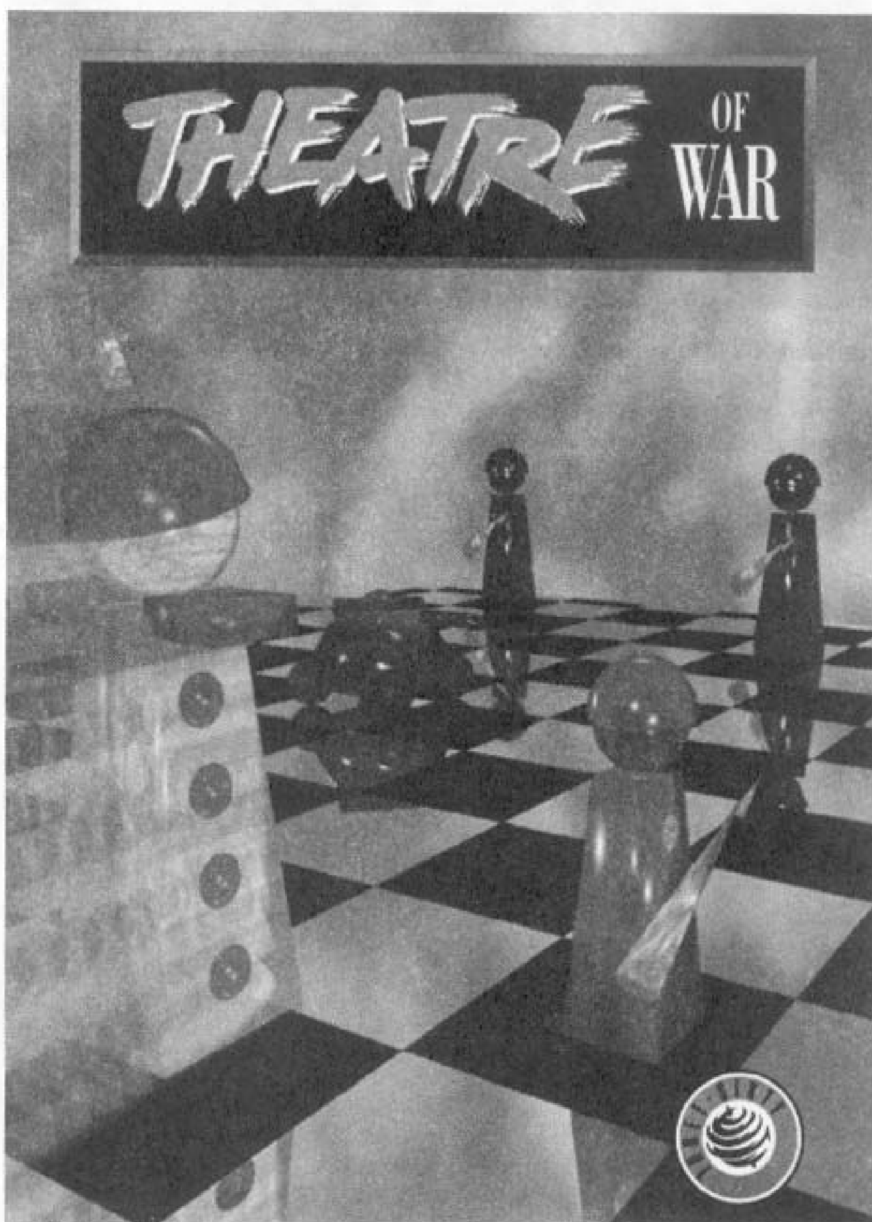
Wyłączenie przestrzennego odwzorowania topografii terenu znacznie przyspiesza działanie programu.

Podsumowując, gra **Theatre of War** bardzo mi się spodobała. Poleciłbym ją wszystkim tym, którzy lubią gry niekonwencjonalne oraz osobom, które jednocześnie lubią myśleć oraz aktywnie w niej uczestniczyć, ponieważ nudzi ich monotonne przesuwanie postaci w klasycznych grach strategicznych.

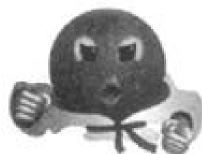
Adam Struk

Program został udostępniony do opisania przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa









Producent: Team 17

Dla miłośników walk wschodnich powstało wiele ciekawych gier. Czy jednak nie macie już dosyć tych wszystkich wojowników ninja? A może by zagrać w coś innego? Czy wykorzystywaliście kiedyś w walce bumerang?

Assassin posiada wszystkie cechy dobrej bijatyki. Bajecznie kolorowa grafika, szybka animacja i płynne przewijanie ekranów oraz dużo różnych przedmiotów, które mogą być wykorzystane jako broń, przyciągają nas do komputera jak magnes.

Bohaterem naszej opowieści jest najemny zabójca, żyjący w krainie rządzonej przez Midana - ponurego i krwawego tyrana. Ukrywa się on w olbrzymim podziemnym pałacu. Bezpieczeństwo całej krainy wymaga natychmiastowego zakończenia jego panowania. Tyran dba o swoje bezpieczeństwo, jest silnie strzeżony i tylko jeden doskonale wyszkolony człowiek może do niego dotrzeć i ostatecznie pokonać. Znamy więc cel misji naszego bohatera - postarajmy się mu pomóc.

Gra składa się z pięciu etapów. Każdy z nich charakteryzuje nieprzerwany atak różnych stworzeń, które należy skutecznie "unieszkodliwić". Najgroźniejsze są tutaj specjalnie hodowane i doskonale wyszkolone psy bojowe.

Agresywność naszych przeciwników zależy od poziomu trudności, jaki wybierzemy spośród opcji gry na samym jej początku. Każdy z tych poziomów, *Rookie*, *Arcade* i *Ultimate*, stworzony jest dla graczy o różnym zaawansowaniu w komputerowych bijatykach.

W pierwszym z nich, *Rookie*, gra składa się tylko z dwóch początkowych etapów, ale pozwala nam poznać sterowanie postacią, przedmioty, które mamy później skutecznie użyć itp.

Następny poziom trudności, *Arcade*, pozwala już na rozgrywanie wszystkich możliwych etapów.

Wybranie trzeciego, najtrudniejszego poziomu trudności gry, *Ultimate*, oczywiście wymaga od nas maksymalnej koncentracji i prawie mistrzowskiego opanowania joysticka, ale daje nam za to najwięcej emocji i radości.

Przed rozpoczęciem gry możemy również zadecydować o ilości wojowników oddanych do naszej dyspozycji, tzn. możemy mieć jednego, trzech lub pięciu. Jesteśmy przy tym odpowiednio wynagradzani, zależnie od stopnia trudności gry i ilości posiadanych "żyć". Oczywiście, dostajemy najwięcej punktów za rozpoczęcie gry z jednym tylko wojownikiem.

Prawie każdy z przeciwników posiada inną odporność na trafienia bumerangiem. W zasadzie wszystkich wrogów można zniszczyć przy jego pomocy, niektórzy jednak muszą być trafieni dokładnie w odpowiednie miejsce.

Naszą misję rozpoczynamy w lesie, po udanym skoku ze śmigłowca. Następnie przedzieramy się przez zarośla, aż dojdziemy do budowli w kształcie kopuły. Okazuje się, że jest to wejście do specjalnej windy, która przenosi nas do drugiego etapu gry. Tutaj należy wykonać kilka manipulacji przy urządzeniach dźwigu, aby przejść dalej. Docieramy teraz do komputerowego systemu sterowania rakietami. Kiedy wejdziemy do ogromnego laboratorium, natychmiast wyjdą nam naprzeciw różne potworne mutanty i szaleni naukowcy - ich twórcy. Etap piąty wymaga olbrzymiego nakładu sił w jego pokonaniu. Jest to skomplikowany labirynt, w którym będziemy nękani przez rozmaite śmiercionośne urządzenia techniczne. Finałową walkę toczymy, oczywiście, z samym Midanem. Wierzcie mi, spotkanie to będzie dla nas szokujące.

Jeżeli nie straszne są nam potwory i inne przeszkody stojące na drodze do celu, dodatkowym utrudnieniem jest wyznaczony limit czasowy na ukończenie całej gry.

Jest to naprawdę ciekawa gra dla wszystkich miłośników komputerowych bijatyk. Dobra grafika, płynna animacja, interesująca oprawa muzyczna, to wszystko sprawia, że trudno się oderwać od udziału w niebezpiecznej misji **Assassina**.

Adam Struk



JAGUAR XJ-220

Producent: Core

JAGUAR, jeden z najbardziej szanowanych na świecie producentów samochodów, rozpoczął promocję najnowszego modelu, oznaczonego symbolem *XJ220*. Już widzę jak po przeczytaniu tej wiadomości, stada zapaleńców rozbijają swoje "świnki-skarbonki" i pośpiesznie ustawiają się w kolejce do salonu Smorawińskiego. Chciałbym jednak ostudzić niepoprawnych zapaleńców i zaznaczyć, że podobnie jak w przypadku poprzednich modeli, wyprodukowanych przez tę firmę, również ten wspaniały wehikuł nie będzie osiągalny dla przeciętnego posiadacza prawa jazdy. Spowodowane to jest ograniczoną ilością wyprodukowanych modeli *XJ-220* (około 350 sztuk) i oczywiście ceną auta (jakieś 40 tys. funtów).

Ale nie wszystko stracone. Wystarczy bowiem posiadać komputer i nabyć perfekcyjnie wykonaną grę: **Jaguar XJ-220** i już można poszaleć za kierownicą najnowszego modelu Jaguara. Mało tego, do współzawodnictwa możemy zaprosić kolegę lub koleżankę (wolałaby pewnie otrzymać zaproszenie do wypróbowania prawdziwego Jaguara). Ostra rywalizacja uatrakcyjnia przecież każdą grę. Program został stworzony przez duet: *Mac'a Avery i Jason'a Gee*, znany z wyprodukowania bardzo dobrej gry - **ThunderHawk**.

Gra **Jaguar XJ-220** jest wspaniałym połączeniem standardowej, płaskiej grafiki z cieniowaną i bardzo szybką grafiką trójwymiarową. Zaprojektowanych jest ponad 80 różnych obiektów graficznych, które układane są w różny sposób. To niesamowite, że przy takim natłoku obiektów, możliwe jest również włączenie opcji dla dwóch graczy. Powróćmy jednak do samej gry. W wersji na komputery Amiga, cała gra zajmuje dwie dyskietki i wymaga minimum 1 MB pamięci RAM. Podczas ładowania programu wybieramy rozmaite opcje przy pomocy ukazujących się ikonek. Możemy np. ustalić sobie liczbę graczy, sposób kontroli nad pojazdem, a nawet wybrać ulubiony utwór muzyczny z odtwarzacza kompaktowego, w który wyposażony jest nasz pojazd. Możemy ścigać się na różnych torach całego świata. Jak głosi znane i lubiane hasło reklamowe: "podróże kształcą", ale i kosztują, starajmy się więc zdobywać czołowe lokaty - otrzymamy nagrody pieniężne, za które będziemy mogli usprawniać nasz pojazd lub płacić za wyjazdy na imprezy do innych krajów. Po wybraniu miejsca i trasy rajdu - machnięcie startową flagą i naprzód po zwycięstwo!. Każdy tor pełen jest niespodzianek w postaci rozmaitych przeszkód, tuneli, niewiarygodnie ostrych zakrętów i bardzo złośliwych współuczestników wyścigu.

Również warunki atmosferyczne zmieniają się podczas jazdy; od wspaniałej, słonecznej pogody do ciężkiej ulewy, śnieżycy czy też gęstej mgły. Wraz z pogodą zmieniają się warunki i wymagania jazdy. Musimy więc w odpowiedni sposób przygotowywać swój samochód. Jeżeli więc jesteś początkującym użytkownikiem Jaguara, powinieneś raczej zacząć od jazdy na łatwiejszych trasach. Ale to nie jest główną przyczyną, dla której namawiam do stopniowego forsowania swoich umiejętności. Tak jak i inne samochody (wspomnę tutaj o modelu Fiat 126p), również i Jaguar podczas jazdy w trudnych warunkach może ulec zniszczeniu. Oczywiście, naprawa nie jest tania i może nawet pochłonąć wszystkie nasze oszczędności. Nie tylko drzewa i tablice na poboczach przyczyniają się do pogorszenia stanu technicznego naszego auta. Pomagają w tym również kierowcy innych, równie wspaniałych pojazdów: np. Porsche 959, Ferrari F40, Bugatti. Konkurenci będą się starali blokować nasz samochód lub spychać na pobocze. Takie zachowanie innych kierowców, wyzwala dodatkowe emocje (bardzo często niekontrolowane) i dopinguje jeszcze bardziej do walki. Każdy z wymienionych powyżej modeli samochodów posiada charakterystyczne cechy, np. Porsche ma wyśmienite przyspieszenie, ale nie najlepiej pokonuje zakręty, F40 jest wolniejszy na starcie, ale za to płynniejszy w prowadzeniu.

Mamy do pokonania po trzy okrążenia w każdym biegu. Niekiedy wymagane jest uzupełnienie paliwa podczas wyścigu. Należy tego dokonać na poboczu, w specjalnie oznakowanych miejscach. Operacja tankowania zabiera trochę czasu i może się przyczynić do pogorszenia naszej lokaty w wyścigu.

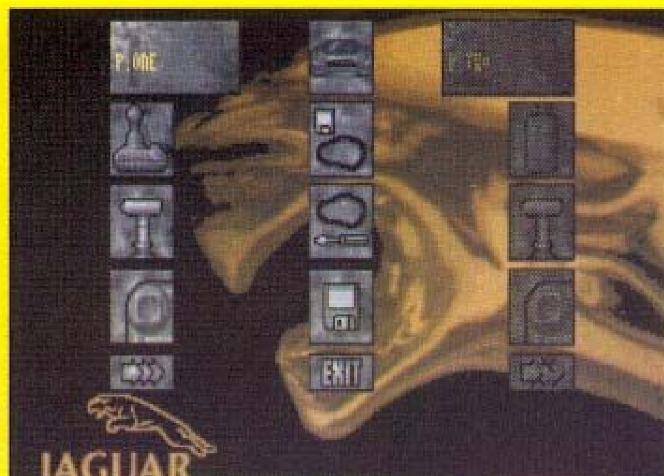
Pamiętajmy jednak o tym, że lepiej jest dojechać do mety na gorszej pozycji, niż wcale nie ukończyć wyścigu. Na końcu każdej trasy wyświetlone zostają zestawienia najlepszych wyników z ostatniego biegu oraz całej serii zawodów. Teraz możemy naprawić wszystkie usterki, jakich nabawiliśmy się podczas wyścigu. Naprawy pochłaniają jednak dużo pieniędzy, które powinniśmy oszczędzać, gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy się przydadzą. Gra **Jaguar XJ-220** udostępnia nam również możliwość edycji własnej, samodzielnie ułożonej trasy. Edytor tras jest najbardziej skomplikowaną opcją programu. Możemy załadować istniejący tor i dołączyć do niego dodatkowe obiekty, np. mosty, tunele, kałuże oraz inne, także niezwykłe elementy graficzne - balony(?!). Trasa wyścigu pokazywana jest na dwa sposoby: w formie obrazu płaskiego i jako obraz trójwymiarowy. Przed zapisaniem ułożonej trasy na dyskietkę, możemy po niej odbyć "jazdę próbną". Niesamowicie dopracowany edytor tras jest jedną z mocniejszych stron gry. **Jaguar XJ-220** jest jednym z najlepszych programów symulujących wyścigi samochodowe, o nieskomplikowanej obsłudze, przy jednoczesnym bogactwie szczegółów. Polecam wszystkim miłośnikom szybkiej jazdy wspaniałymi samochodami.

Tomasz Flanc





Czyż nie jest piękny?



Wybieramy opcje gry.



Miejsce i rodzaj wyścigu.



Muzyka umili nam jazdę.



Naprawiamy uszkodzenia.



Wygrywają najlepsi.





To jest Twój statek.



Otoczenie pierwszej z planet.



Złe podejście do stacji orbitalnej.



Tym możemy handlować.



Oferta bardziej rozwiniętych planet.



Status doświadczonego pilota.





Producent: Ariola Soft

Wielu z Was oglądając filmy science-fiction marzy zapewne o niesamowitych przygodach w kosmosie, o posiadaniu własnego statku, o walkach z kosmicznymi złoczyńcami czy o spełnieniu jakiejś dziejowej misji międzygalaktycznej. Jest to możliwe, dzięki jedynej w swoim rodzaju grze, jaką jest **ELITE**. Wystarczy włożyć dyskietkę...

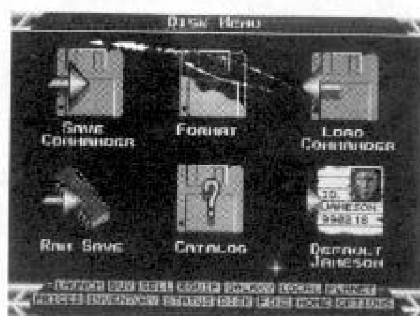
...by przenieść się w przestrzeń kosmiczną. Wprowadza nas do niej muzyka klasyczna będąca tłem słynnego filmu Stanley'a Kubricka - *"Space Odyssey 2001"*. **ELITE** jest grą na długie, zimowe wieczory. Głównym bohaterem jesteś oczywiście Ty, Drogi Graczu. Zdałeś właśnie egzamin na pilota galaktycznego i dzięki sponsorowi, firmie Faulcon deLacy Spaceways, zostałeś wyposażony w statek Cobra MK III i 100 kredytek. Dalej musisz radzić sobie sam.

Gra rozpoczyna się na stacji orbitującej wokół planety Lave.

Po wystartowaniu z tej planety, cały kosmos należy do Ciebie. Możesz zbadać wszystkie systemy planetarne w wybranych galaktykach, pomnażając przy okazji swój skromny majątek, co z kolei umożliwi zakup coraz to lepszego wyposażenia dla Twojego statku. Walcząc w wielu kosmicznych potyczkach, nabywasz coraz większego doświadczenia, które pomoże w osiągnięciu zaszczytnego tytułu *ELITE*. Tytuł ten, będący najwyższym (dziesiątym) stopniem wtajemniczenia, osiągają tylko najlepsi z galaktycznych pilotów. Ranga ta związana jest z dużą odpowiedzialnością i w Twoje ręce zostają powierzone niezwykle ważne misje, których wypełnienie przynosi Tobie chwałę i wdzięczność wielu kosmicznych cywilizacji. Zanim jednak zaczniesz rozwiązywać zadania wagi galaktycznej, musisz wiele przejść i jeszcze więcej się nauczyć.

Mam nadzieję, że ten artykuł pomoże tym Graczom, którzy nie mogą sobie dać rady z angielskojęzyczną, nawiasem mówiąc bardzo obszerną, instrukcją do gry.

Zanim jednak zaczniemy grać, należy przygotować sobie drugą sformatowaną dyskietkę, na której będziemy zapisywać wyniki naszych misji.



Obsługa dyskietki z danymi.

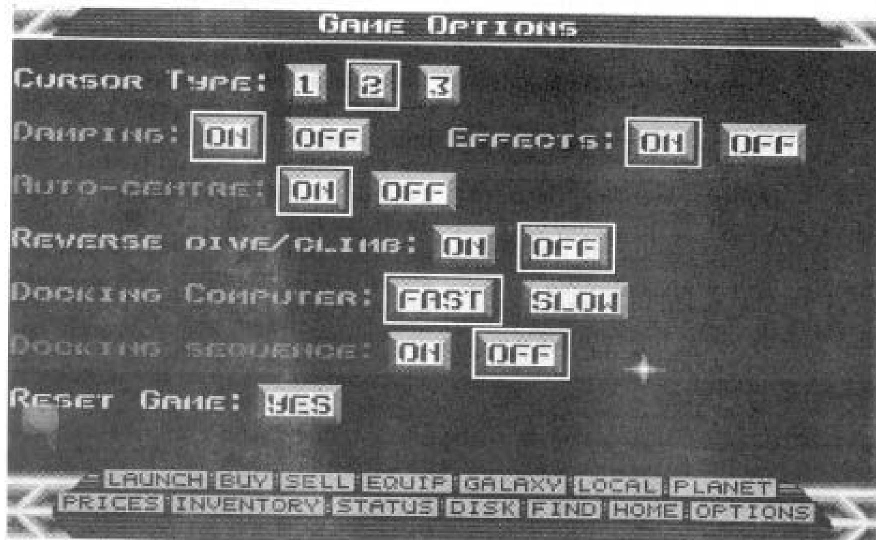
Jest to jedna z niewielu gier, w której można sterować głównymi fazami gry, posługując się zarówno myszką, jak i joystickiem czy klawiaturą.

Oczywiście można również ustawić sobie różne dodatkowe opcje.

Jak przystało na statek wyposażony w różne systemy komputerowe, najważniejszym elementem sterowania jest klawiatura. Korzystając z klawiatury można sterować całym statkiem, systemem uzbrojenia, handlem kosmicznym itd.

Opcje dostępne z klawiatury:

W - informacje o stanie gry (gra zostaje zatrzymana)
P - możemy teraz spokojnie przygotować kanapki i napoje
? - zwalnianie lotu statku



Ustawianie dodatkowych opcji gry.

spacja - przyspieszanie lotu
kursory - ustawianie kierunku lotu
Z - skalowanie zasięgu radaru
H - przelot z planety na planetę
J - miniskok (przy zwiększeniu prędkości do maksimum)
I - włączenie identyfikacji obiektu
A - oddanie strzału z działka laserowego
T - ustawienie pocisku na cel (pocisk jest zablokowany)
U - uwolnienie blokady pocisku
M - odpalenie pocisku

Na terenie stacji orbitalnej:

F1 - *Launch* - start statku
F2 - *Buy* - zakup towarów
F3 - *Sell* - sprzedaż towarów
F4 - *Equip* - wyposażanie statku
F5 - *Galaxy* - mapa galaktyki
F6 - *Local* - sąsiedztwo planetarne
F7 - *Planet* - wybrana planeta
F8 - *Prices* - ceny towarów
F9 - *Status* - status pilota i statku
F10 - *Inventory* - posiadane towary

W przestrzeni kosmicznej:

F1 - widok z przodu
F2 - z tyłu
F3 - z lewej strony
F4 - z prawej strony
F5 - mapa galaktyki
F6 - najbliższe sąsiedztwo
F7 - planeta
F8 - ceny towarów
F9 - status pilota
F10 - stan ładowni

Pozostałe klawisze mogą być wykorzystane dopiero przy posiadaniu odpowiedniego wyposażenia:

C - automatyczne, komputerowe dokowanie (niezbędne!)
E - system niszczący wrogie pociski (polecam)
R - szybkie wycofanie naszego statku (kosztuje)
~ - bomba energetyczna - niszczy wszystko dookoła (jednorazowa!)
Q - wystrzelenie kapsuły ratunkowej (tracimy towar, forsa zostaje)

G - skok miedzygalaktyczny - dla potwierdzenia - 'H' (jest 8 galaktyk)

Można również korzystać z klawiatury numerycznej.

Sam start w kosmiczną otchłań jest niesamowicie prosty - wystarczy nacisnąć 'F1' i po krótkim przelocie znajdziemy się w kosmosie. Tutaj jednak należy uważać. Przede wszystkim nie powinniśmy się z niczym zderzać, a już na pewno nie ze stacją orbitalną czy też z planetą - kończy się to nieodwołalnie rozbiciem naszego statku. Do ustalania, co się wokół nas znajduje, statek został wyposażony w skalowany radar. Umieszczony jest on w dolnej części ekranu, a pole jakie obejmuje to elipsa z małym trójkącikiem u góry. Ten trójkącik to obszar jaki widzimy na ekranie. Statki znajdujące się w pobliżu nas zaznaczono kropkami o odpowiednich kolorach. Jeżeli jakiś statek znajduje się powyżej płaszczyzny ustawienia naszego radaru, to z kropki będzie wystawała do dołu linia wskazująca różnicę odległości. Podobnie będzie ze statkami znajdującymi się pod płaszczyzną radaru. Wtedy jednak kreska będzie wychodziła z kropki w górę. Opcją szczególnie przydatną w walce jest możliwość zmiany zasięgu radaru (powiększenia). Zmiany tej dokonujemy klawiszem 'Z'.

W trakcie walki staramy się oczywiście doprowadzić do tego, aby kropka (przeważnie szara) oznaczająca inny statek znalazła się w polu naszego widzenia (bez żadnych wystających kresek).

Jeżeli statek, do którego chcemy strzelać, znajduje się przy końcowej linii zasięgu radaru, wówczas musimy go jakoś odróżnić od otaczających gwiazd. W tym celu należy poruszyć nieco naszym statkiem i obserwować gwiazdy. Jeśli jedna z nich będzie się przesuwała z inną prędkością, oznacza to inny pojazd galaktyczny. Bardzo pomocna może być w tym momencie opcja identyfikacji. Wystarczy ustawić celownik na podejrzany obiekt i nacisnąć 'I'.

Jeśli jest to faktycznie statek, to usłyszymy sygnał dźwiękowy (piknięcie) i na ekranie pojawi się nazwa statku. Dokładna identyfikacja jest niezbędna dla odróżnienia statków pirackich od statków handlowych. Jeżeli spotkamy statek piracki, to w trakcie walki musimy uważać na ustawienie zasięgu radaru - jeśli się pomylimy i przy dwukrotnym powiększeniu radaru będziemy uspokojeni brakiem statków pirackich, to biada nam! Zostaniemy zaskoczeni, a gdy zareagujemy zbyt późno, piraci mogą nawet doświadczonemu pilotowi nieźle przetrzepać skórę.

Statki występujące w grze:

Geco
Adder
Hamba
Vidder
Python
Anaconda
ASP MK II
Wolf MK II
Transporter
Side Winder
Cobra MK I
Cobra MK III
Ver-De-Lance
Orbit Shuttle
Rescue Capsule
Orbital Capsule
Horray Star Boat
Boa Class Cruiser
Thargoid (najgroźniejszy)

Nad radarem w prawym górnym rogu mamy kompas galaktyczny. Kompas wskazuje nam planetę, do której zmierzamy i trzeba tak manewrować statkiem, aby planeta ustawiła się w centrum kompasu (zobaczymy ją wtedy na ekranie kokpitu). Radzę nie mylić planety z gwiazdą, co może się łatwo zdarzyć posiadaczom monitorów monochromatycznych. Na kompasie galaktycznym planeta jest "kulką" w kolorze czerwonym, natomiast gwiazda - w kolorze zielonym.

Patrząc na ekran kokpitu naszego statku, planetę rozpoznamy po kolorze zielonym (jesteśmy bliżej, optycznie większa kula), natomiast gwiazdę



Opcje wybierane myszką lub joystickiem.

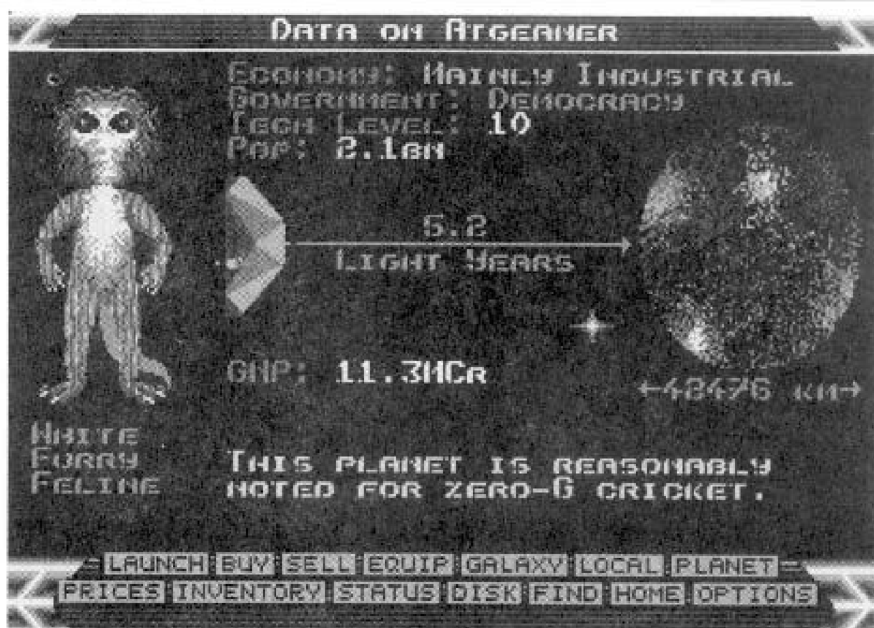


po kolorze żółtym (jesteśmy dalej, mniejsza kula).

Jeżeli w dolnym prawym rogu radaru pojawi się literka 'S', oznacza to, że radar nie wskazuje już planety, lecz stację kosmiczną znajdującą się na jej orbicie. W tym momencie możemy poprzez naciśnięcie literki 'C' uruchomić komputer dokujący. Oczywiście, komputer ten trzeba najpierw zakupić za jedyne 1500 kredytek. Do tego momentu pozostaje nam dokowanie ręczne.

Ręczne dokowanie jest chyba jedną z najtrudniejszych manipulacji w tej grze. Spróbujcie kilka razy wylecieć ze stacji, odwrócić statek i wlecieć do niej z powrotem. Prawda, że trudne? Pewnym ułatwieniem może być ustawienie statku w tej samej osi, w jakiej znajduje się wejście do stacji (a tak jest w przypadku, gdy przed chwilą z niej wylecieliśmy). Po kilku (no, może po kilkunastu) próbach, w końcu nam się to uda. Radzę jednak nie ryzykować podejścia w momencie, gdy zamiast jednolitej płaszczyzny ściany wejścia do stacji, będą się nam od czasu do czasu pojawiały skrawki bocznych ścian.

Do stacji nie da się wlecieć po skosie! Należy wejść idealnie prosto! Niezwykle ważne jest zredukowanie aktualnej prędkości. Wykonujemy je dopiero w odpowiedniej chwili; w przeciwnym wypadku lot do wejścia zajmie nam mnóstwo czasu. Gdy w końcu ustawimy statek w osi wejścia, czeka nas najtrudniejszy manewr - sam wlot do stacji orbitalnej. Wejście ukazuje się nam w postaci czarnego prostokąta, obracającego się wraz ze stacją. Teraz ustawiamy sobie środek prostokąta dokładnie w środku celownika i powoli zbliżamy się do celu. Równocześnie przy pomocy bocznych silników staramy się wprowadzić statek w taki sam ruch obrotowy, jak ruch obrotowy stacji. Praktycznie nigdy nie uda nam się zrobić tego idealnie, ale istnieje tutaj pewna tolerancja błędu. Podpowiem Wam, że o ile do samej stacji podchodzimy jak najwolniej, to w momencie, gdy nasz statek przekracza otwór wejściowy (całe czarne pole widzenia), należy nieco zwiększyć prędkość, aby skrócić maksymalnie sam moment wejścia do stacji (stacja obraca się



Status planety Atgeaner.

non-stop, my jednak tych obrotów nie widzimy i nie jesteśmy w stanie dokładnie kontrolować). I jeszcze jedno: wejście do stacji orbitalnej znajduje się zawsze od strony planety.

Gdy już znajdziemy się na terenie stacji orbitalnej, możemy spokojnie handlować.

Lista towarów:

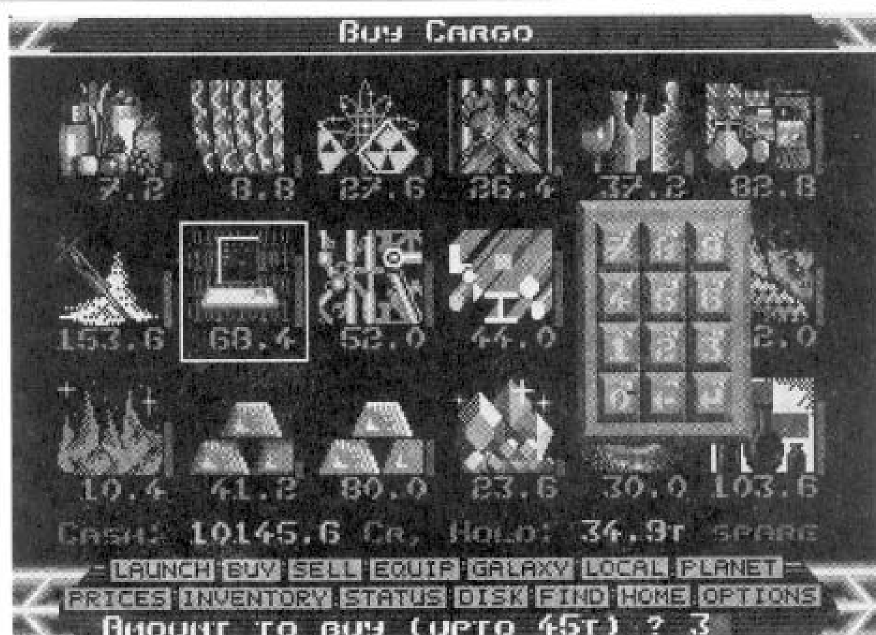
Food - żywność
Textiles - tekstylia
Radioactives - materiały radioaktywne
Slaves - niewolnicy
Liquor/Wines - likiery/wina
Luxuries - towary luksusowe
Narcotics - narkotyki
Computers - komputery
Machinery - urządzenia przemysłowe
Alloys - stopy metali
Fire arms - uzbrojenie
Furs - futra
Minerals - minerały
Gold - złoto
Platinum - platyna
Gem stones - kamienie szlachetne
Alien items - niespodzianka
Medical supplies - artykuły sanitarno-medyczne

Handel jest jednym z najważniejszych źródeł utrzymania kosmicznego pilota. Od tego jaki towar weźmiemy na pokład, zależy, w co będziemy wyposażać nasz statek i czym będziemy się mogli bronić przed ewentualnym atakiem. Ceny poszczególnych produktów są oczywiście inne na różnych planetach i zmieniają się w ciągu gry. Rzecz jasna, od tych różnic zależy nasz zysk. Możemy sobie odczytać listę cen obowiązującą na planecie, przy której aktualnie przebywamy. Listę można odczytywać zaraz po skoku na planetę, a w razie, gdy nam ona ewidentnie nie odpowiada, szybko (o ile mamy odpowiednią ilość paliwa!) dokonujemy skoku na inną, sąsiednią planetę.

Jeżeli jesteśmy już na terenie stacji orbitalnej, możemy nasze towary sprzedać i zakupić inne. Przy sprzedaży obowiązują nieco niższe ceny, niż to wyszczególniono w liście cen towarów do zakupienia. Niestety, takie są zasady handlu. Inną żelazną zasadą jest ograniczona ilość towaru. Na początku opłaca się przewozić żywność z planet rolniczych do planet uprzemysłowionych. W dalszej jednak fazie gry, żywność zajmuje zbyt wiele miejsca i jeśli dysponujemy większą gotówką, bardziej opłacalny staje się przewóz na przykład komputerów z planet uprzemysłowionych na planety zacofane technicznie.

Jeszcze bardziej opłacalny jest przemyt narkotyków lub niewolników, jest to jednak bardzo ryzykowne i niewątpliwie nieetyczne. Następują ataki policji galaktycznej i jeśli nie jesteśmy wyposażeni w komputer dokujący,





Kupujemy sprzęt komputerowy.

niejednokrotnie od statusu prawnego planety (na jaką lecimy) zależy, czy do niej dotrzemy, czy też zostaniemy rozbici przez sprawnie działające jednostki policji. Pojedynek z policjantami jest z góry skazany na niepowodzenie - coraz to nowe statki policyjne wylatują ze stacji orbitalnej i nie pomoże nam wtedy nawet najlepsze uzbrojenie. Nie musimy się poddawać (nie ma nawet takiej możliwości w grze) bo i tak zostaniemy rozbici.

W dalszych fazach gry, gdy mamy już naprawdę dużo pieniędzy, opłaca się kupować towary o dużej wartości i małej wadze jak złoto, platyna czy kamienie szlachetne. Najlepszym chyba sposobem dorobienia się jest handel wiązany, gdy nie nastawiamy się na jeden towar (licząc na uśmiech fortuny), ale bierzemy na pokład towar zasadniczy i dokładamy do niego jakieś inne rzeczy, które czasami zwrócą nam koszt przelotu, gdy główna transakcja się nie uda. Ilość wybranego towaru, jaki chcemy zakupić, podajemy przy pomocy małego kalkulatora, który pojawi się na ekranie.

Pozycją, która mogłaby nam przynieść niesamowity dochód, a której mimo wszystko nie opłaca się kupować są tak zwane *Alien Items* (nazwałem to *niespodzianką*). O tym, dlaczego nie warto ich kupować dowiesz się samodzielnie, Szanowny Graczu, dodam tylko, że *towar* ten jest bardzo trudny do znalezienia.

W całym tym handlowaniu oczywiście przeszkadzają nam galaktyczni piraci. Walka z nimi to czasami prawdziwy koszmar. Trzeba stosować wszystkie możliwe taktyki. Od wyposażenia naszego statku zależy, czy damy sobie z nimi radę. Jednak nawet dobrze wyposażeni, powinniśmy dodatkowo uważać, udając się na planety, gdzie panuje anarchia lub feudalizm. Początkujący piloci nie mają tam najmniejszych szans.

Po wylocie ze stacji orbitalnej i ustawieniu kursora na planetę, na którą chcemy się udać (opcja *Local*), naciskamy klawisz 'H'. Następuje krótkie odliczanie, a po nim skok do innego układu planetarnego.

Czasami może się zdarzyć jakieś odchylenie od wyznaczonego kursu i znajdziemy się w nieznanym miejscu. Należy wtedy szybko skoczyć do wybranej planety, w przeciwnym razie wykończą nas piraci czatujący w takich kosmicznych pułapkach. Jeśli jednak uda nam się dotrzeć do systemu wybranej planety, to jak najszybciej ustawiamy ją sobie na celowniku, zwiększamy prędkość do maksimum i wciskamy (trzymając) klawisz 'J'. Przy pomocy tej opcji możemy znacznie skrócić czas dolatywania do planety. Niestety, miniskoki mogą się odbywać jedynie na trasie, gdzie nie ma dużej masy i jeśli na naszym kursie pojawi się jakiś inny statek, to skok zostanie przerwany. Jeżeli będzie to statek handlowy, to pół biedy - odlecimy kawałek od niego i już możemy skakać dalej. Jeśli natomiast napotkamy piratów, to czeka nas ciężka przeprawa. Statki pirackie oznaczone są na szaro i w przypadku, gdy nas atakują, punkty oznaczające ich statki migają. Staramy się jak najszybciej zlokalizować piracki statek i jeśli uda się nam należycie ustawić celownik, to strzelamy ogniem ciągłym, nie zwracając zbytniej uwagi na przegrzewanie się naszego lasera. W przypadku przeciążenia działka laserowego odpalamy w kierunku jednego ze statków pirackich samonaprowadzający się pocisk. Oczywiście, musimy wskazać cel do zniszczenia. Naciskamy klawisz 'T' i ustawiamy wrogi statek (najlepiej ten najbliższy) w celowniku - usłyszymy piknięcie. Teraz już wystarczy tylko odpalić pocisk, naciskając klawisz 'M'.

Pamiętajmy jednak, że mamy do dyspozycji najwyżej cztery pociski, a za moment możemy spotkać jeszcze lepiej uzbrojone statki pirackie. Przy wystrzeliwaniu pocisku należy szczególnie uważać na to, aby wrogi statek znajdował się frontem do nas. W przeciwnym razie, może się zdarzyć, że samosterujący pocisk, zawracając rozbije nasz statek. Musimy również uważać, aby nie zestrzelić własnego pocisku swoim laserem. Po wystrzeleniu pocisku nie powinniśmy też używać systemu *ECM* (o ile go posiadamy). System ten, uaktywniany klawiszem 'E', niszczy wszystkie pociski znajdujące się w naszym sąsiedztwie (również nasze) i jest to doskonała obrona przed pociskami piratów (*Incoming Missile*). System *ECM* działa przez chwilę, a w trakcie jego działania pojawia się literka 'E' w lewym dolnym rogu radaru. Jeżeli nie dysponujemy takim systemem obronnym, a wróg wystrzelił już w naszym kierunku pocisk, musimy zniszczyć go ręcznie. Czasami wystrzelony przez nas pocisk nie dociera do celu, niektóre statki pirackie posiadają system *ECM*...

Wszystkich wrogów, a praktycznie wszystkie statki możemy zniszczyć za jednym zamachem odpalając bombę



energetyczną. Bomba jest jednak tylko jedna i kosztuje 900 kredytek, więc jest to raczej ostatnia deska ratunku, w nagłych przypadkach.

Innym systemem obronnym, niestety piekielnie drogim, są wsteczne silniki rakietowe (*Retro Rockets*). Uruchamiamy je klawiszem 'R'; powodują szybkie wycofanie się naszego statku, czyli skuteczną ucieczkę przed piratami. Kupujemy ten system za 8000 kredytek i... najczęściej nie mamy tyle pieniędzy.

Za unieszkodliwienie statku pirackiego dostajemy premię. Premia waha się w granicach kilkunastu kredytek, więc nie zwraca się nam nawet koszt jednego pocisku - czasami jednak warto dopłacić, aby przeżyć.

Nie raz trzeba stracić wszystko, czyli całe wyposażenie statku, aby przeżyć. Jeżeli lecimy w jakiejś ważnej misji i koniecznie chcemy sie dostać na daną planetę, to przy spotkaniu watahy statków pirackich jedynym wyjściem jest ucieczka w kapsule ratunkowej.

Gdy już pozbędziemy się piratów, nakierowujemy się znowu na planetę i dajemy maksymalne przyspieszenie (o ile można - używamy miniskoków). Czasami piraci są tak *nieprzyjemni*, że atakują nas tuż przed pojawieniem się zbawiennej literki 'S'. Jednak ucieczka w jej strefę udaje się bardzo rzadko - oczywiście, przy założeniu, że mamy komputer dokujący. Bez niego musimy walczyć bez uników.

Jeżeli chcemy spróbować pirackiego rzemiosła lub, co już bardziej chwalebne, odzyskać zrabowane przez piratów towary, musimy w tym celu po rozbiciu statku pirackiego (lub handlowego), dogonić to, co po nim pozostanie - przeważnie jest to jakaś część hermetycznie zamkniętej ładowni (wygląda jak *kanciata* beczka). Przed takim pościgiem powinniśmy się jednak zaopatrzyć w kosmiczną szuflę. Dzięki niej, po dogonieniu części ładunkowej rozbitego statku, możemy tą część po prostu wchłonąć w swój statek. Niestety, i tu kłania się nam wszechobecny w kosmosie ruch obrotowy. Jeżeli nie będziemy się kręcić tak, jak ta skrzynka przed nami, to po prostu ją rozbijemy i tyle z tego nam przyjdzie.

Innym szlachetnym zajęciem jest oczyszczanie kosmosu z latających wszędzie asteroidów. Za każdy zniszczony asteroid otrzymujemy pół kredytki, ale nic to, trening też się nam przyda.

Gdy zdobędziemy już pewną ilość gotówki, warto się zaopatrzyć w lepsze uzbrojenie. To, czy najpierw kupimy laser wojskowy, czy też komputer dokujący - zależy od naszej strategii. Jedno jest pewne: trzeba zakupić w sumie wszystko. Nieopłacalne jest (chyba) kupowanie laserów wojskowych na każdą stronę naszego statku. Może nie chodzi tutaj o koszt, ale o to, że samo posługiwanie się tyloma laserami nie jest wcale takie łatwe i już lepiej chyba wykonać obrót, niż tracić cenne sekundy, przestawiając się na nowe zasady manewru.

Wyposażenie (*Equipment*):

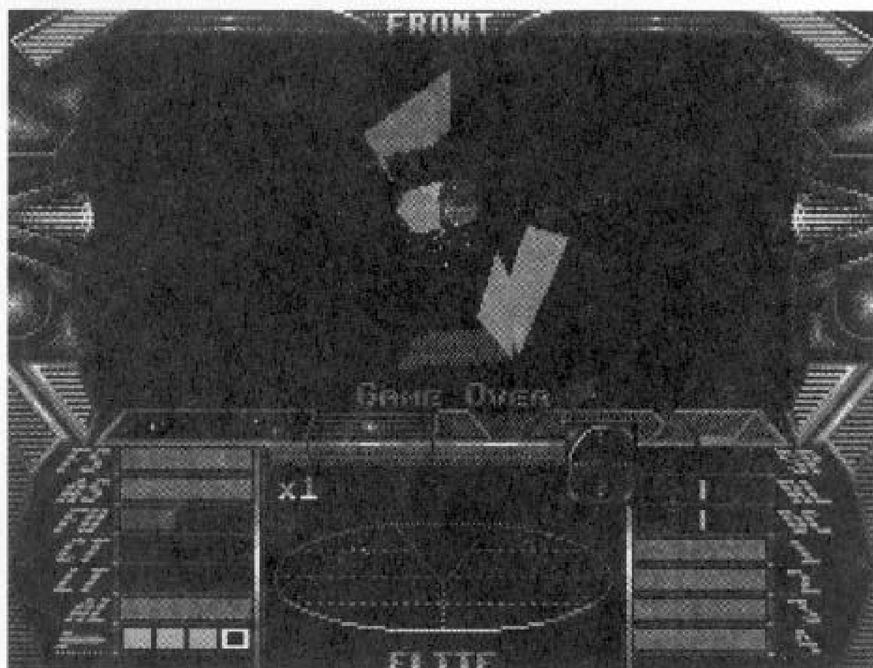
Fuel - paliwo
Missiles - pociski samosterujące
Large Cargo Bay - powiększenie ładowni
ECM - najlepszy system obrony przed pociskami
Pulse Laser - laser pulsacyjny
Beam Laser - laser uderzeniowy
Fuel Scoop - kosmiczna szufla
Escape Capsule - kapsuła ratunkowa
Medusa Pandora Energy Bomb - - bomba energetyczna
Extra Zieeman Energy Unit - - dodatkowy moduł energetyczny
Docking Computer - komputer dokujący
Intergalactic Hyperdrive - napęd międzygalaktyczny
Mining Laser - laser górniczy
Military Laser - laser wojskowy (najlepszy)
Retro Rockets - wsteczny napęd rakietowy

Gdy jesteśmy już pełnoprawnymi członkami kosmicznej *Elity*, a latanie, handel i badanie nowych światów powoli zaczyna nas nudzić okazuje się, że właściwa gra dopiero się zaczyna...

Otrzymujemy do wykonania kolejne zadania. Ale na czym one polegają i jak je rozwiązywać, pozostawiam wytrwałości graczy. Nie każdy przecież musi być najlepszy...

Wszystkich tych, których wciągnął świat **ELITE** informuję, że niebawem ma się ukazać się druga część tej wspaniałej gry...

Tomasz Kokoszczyński



Tak się kończy przegrana walka z piratami.





Producent: Accolade

Gra nie należy do nowości, ale ze względu na walory zasługuje na chwilę uwagi. Grafika i muzyka stoją na najwyższym poziomie, podobnie jest z nastrojem i sensem gry. Jest fascynującą grą przygodową - jedną z tych, które trudno ukończyć bez opisu. Dlatego właśnie, postaram się teraz przybliżyć Wam, Drodzy Czytelnicy, jej tajniki.

Znalazłeś się w nieco dziwnej i mrocznej krainie, której mieszkańcy w niczym nie przypominają "normalnych" stworzeń. Są to mieszkańcy baśni i możesz się po nich spodziewać naprawdę wszystkiego.

Twoim zadaniem jest odnalezienie kluczy oraz zabicie Emeldy (taki śmieszny potworek). Gra posiada bardzo rozbudowaną scenerię - łączy ze sobą elementy walki, przygody i strategii. Zbieramy wiele ziół, kluczy i innych przedmiotów, bez których kontynuowanie gry jest niemożliwe.

Zaczynasz grę przed bramą rozległego zamku, którego właściciel najwyraźniej nie słyszał o słowie "gościnność". Kiedy tylko wejdziesz przez wrota, zostaniesz złapany przez straże i wtrącony do więzienia. Niezły początek, ale nie przejmuj się tym zbytnio, gdyż pobyt w nim urozmaici Ci Elvira. Po wyjściu z więzienia znajdujesz się na dziedzińcu zamku. Twoje pierwsze zadanie to podejście do stajni. Musisz stamtąd wziąć trochę siana, nie wchodź jednak do środka, gdyż pojawi się rycerz, a Ty jeszcze nie jesteś zbyt doświadczony w walce mieczem i spotkanie to może się dla Ciebie skończyć tragicznie. Rycerz, podobnie jak inni mieszkańcy tej krainy, nie zna litości i zabija wszystko, co się rusza. Ze stajni udaj się do bramy, gdzie znajduje się sklep z pamiątkami. Następnie naciśnij opcję z prawej strony ekranu czyli *USE*, wyjdź ze sklepu i udaj się ponownie do zamku. Tam idź do zbrojowni i weź z niej miecz oraz kuszę. Naciśnij *USE*, aby użyć miecza. Następnie udaj się do biblioteki i weź z niej książkę czarów. Po tej operacji w bibliotece idź na dół do kuchni; tam spotkasz Elvirę. Łatwo ją rozpoznać, ponieważ jak tylko ją zobaczysz, od razu zapragniesz, aby została Twoją dziewczyną. Nie czas jednak na amory! Daj jej książkę, którą zabrałeś z biblioteki. Dzięki zawartym w niej informacjom można "przyrządzać" różne czary. Weź z kuchni miód i daj go Elvirze. Jeżeli dasz jej również siano zabrane ze stajni, przyszykuje dla Ciebie czar *Herbal Honey*, dzięki któremu możesz poznać wszystkie nazwy roślin. Teraz idź schodami do góry i zapominając o dobrym wychowaniu spenetruj pokoje na piętrze. Weź wszystkie strzały do kuszy, jakie tam znajdziesz.

Opuść zamek. W drodze do ogrodu zbieraj wszystkie liście roślin i owoce. Mogą się one przydać do sporządzania czarów. Udaj się do ogrodowej szopy. Weź z niej młotek oraz klucz i srebrny krzyż. Teraz przypomnij sobie drzwi, które mijałeś idąc do szopy. Otwórz je kluczem i idź do ogrodu z ziołami. Weź stamtąd wszystkie rośliny. Następnie możesz sobie postrzelać do tarczy, która znajduje się nie opodal ogrodu. To powinno poprawić Twoje umiejętności strzeleckie. Nie zapomnij jednak wyjąć z tarczy wystrzelonych strzał. Musisz wrócić do zamku. Naprzeciwko biblioteki znajduje się olbrzymi salon, w którym musisz znaleźć kołek oraz przedmioty magiczne. Idź do pokoju wampira i spotkawszy go, wbij mu kołek w serce. Weź prochy, które pozostaną z wampira. Weź także strzały do kuszy z tego samego pokoju. Gdy wyjdziesz z pokoju wampira, idź do pokoju naprzeciwko i weź stamtąd rulonik papieru z modlitwą. Teraz zejdź do kuchni na dół i przyrządź czary. Kucharkę załatw solą, którą znajdziesz w sali tortur. Obok kuchennej windy znajduje się Elvira. Daj jej czar *Glowing Pride* - przyniesie Ci pierwszy klucz. Potem idź na łąkę i weź drugi klucz, strzałkę i pióro. Następnie udaj się do labiryntu i weź z niego jajko. Z jeziorka nie opodal weź magiczne składniki. Gdy napadną Cię mieszkańcy labiryntu i zabiorą dobytek, możesz go odnaleźć w gnieździe. Tutaj znajdziesz też zagubiony pierścień Elviry. Idź do kaplicy w zamku. Nałóż pierścień Elviry na krzyż i weź modlitewnik. Wyjmij ze środka składnik *Manticore Hide*. Teraz wejdź do podziemnej sali, obróć się do ściany, wykorzystaj rulonik z modlitwą, włóż koronę na głowę krzyżowca, a następnie weź miecz i użyj go.

Wyjdź z zamku i udaj się na blanki. Tam po stoczeniu walki z grupą żołnierzy, zmierzysz się z Szarym Rycerzem. Jak wygrasz, spadnie on z murów, a wraz z nim klucz, który musisz potem odnaleźć. W zamku uzupełnij swoje czary i idź do sali tortur. Tam pociągnij za żelazne kółko w podłodze i weź kości oraz trzeci klucz. Przeszukaj też dokładnie cele więzienne i weź z nich wszystkie magiczne składniki.

Nadeszła pora, abyś udał się do katakumb. Przeszukaj pomieszczenia, w których znajdują się trumny, otwórz jedną z nich i wyciągnij żelazny klucz. Teraz idź do drugiego pomieszczenia i znajdź pustą trumnę, do której włożysz kości. Gdy zobaczysz drugą trumnę, nie staraj się jej otwierać! Wróć do sali tortur i weź szczypce. Idź do studni i sprawdź, czy lina do niej jest spuszczona. Wróć do katakumb, otwórz zakazaną trumnę, a woda z fosy zaleje pomieszczenia. W celu ratowania życia zanurkuj wgłąb i wynurz się dopiero w studni. Tam weź mech i wejdź do góry po linie. Teraz idź do odlewni i weź z niej tygiel. Srebrny krzyż znaleziony w ogrodowaj szopie włóż do tygla, postaw go na ogniu i w roztopionym srebrze zanurz strzałę od kuszy. Następnie przejdź do kuchni i wyjmij węgiel z ognia za pomocą szczypiec. Udaj się do trzeciej wieży i żarzącym się węglem zapal lont działa. Kula armatnia zburzy czwartą wieżę.

W następnym numerze ***"ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH"*** dowiesz się, co robić dalej oraz otrzymasz dodatkowe wskazówki, jak korzystać z różnych przedmiotów i w jaki sposób posługiwać się magią...

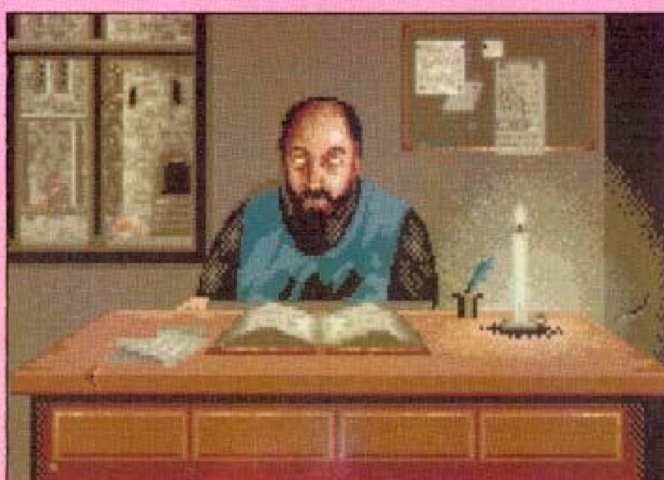
Tomasz Flanc




Dziedziniec zamkowy.


Pani Twojego serca.


Elvira lubi niespodzianki.

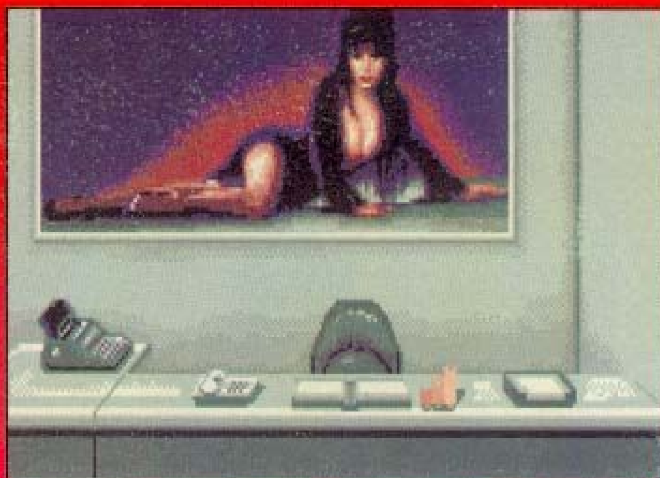

Kto pyta, nie błądzi.


Spotkanie z Rycerzem.


Niestety, zakończone tragicznie.



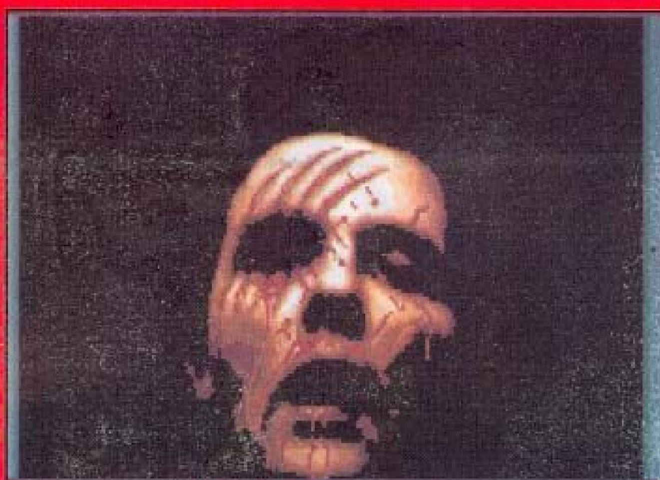
Wejście do wytwórni filmowej.



Przed biurkiem sekretarki.



Zaglądamy do szafy...



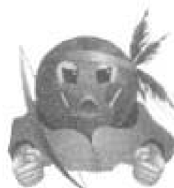
... i znajdujemy ofiarę.



Jesteśmy w holu głównym.



Można skorzystać z toalety.





Producent: Accolade

Jak skończyć grę

A oto rozwiązanie do drugiej części wspaniałej gry **ELVIRA,** która wprowadza cię w świat tajemnic i magii. Zaglądaj do tego tekstu jedynie w przypadku całkowitego braku nadziei i nowych pomysłów na szczęśliwe ukończenie gry. Wiele zyskasz, grając bez tego opisu.

Start - przed bramą. Podnieś kamień z drogi (tak, jest on tam naprawdę), dostań się do domku strażnika i wrzuć kamień przez okno w drzwiach. Weź ubranie oraz klucze strażnika. Naciśnij guzik podglądu kamery na monitorze komputera, by zobaczyć, które studio jest ostatnie. Weź wszystkie papiery i zdjęcia z tablicy i wprowadź kod ochronny, by otworzyć bramę wejściową do wytwórni filmowej. Wyjdź z chaty i skieruj się na parking.

Weź samochód Elviry i otwórz bagażnik. Wyjmij obcęgi oraz klucz. Idź w lewo do drzwi, potem wejdź do środka wytwórni.

Możesz sobie oglądać wszystko, co tylko chcesz. Sprawdzanie znajdujących się tutaj przedmiotów podnosi poziom twojego doświadczenia - nawet jeżeli ich teraz nie potrzebujesz.

Skieruj się do elektronicznie otwieranych drzwi windy po prawej stronie i naciśnij przycisk. Wejdź do windy, odwróć się, wybierz drugie piętro. Potem idź korytarzem i wejdź w pierwsze drzwi na prawo.

Jesteś w pokoju komputerów. Podnieś książkę ze stolika i przejdź do następnego pokoju po prawej. Odszukaj lustro i zabierz znajdujące się tam pudełko z przyborami do charakteryzacji. Idź do następnych drzwi po tej stronie (to jest przebieralnia). Podnieś pilnik do paznokci, gazetę, pudełko po herbatnikach, ręcznik, chrupki, 3 zbiorniki ze spray'em do włosów, srebrną koniczynę, lokówkę do włosów i pudełko z kosmetykami.

Drzwi na końcu korytarza prowadzą do pomieszczenia maszynistek. Wyjmij dyskietkę z pudełka, potem wróć na korytarz. Kolejny pokój po prawej to przebieralnia. Weź spirytus i wodę sodową z półki. Następny pokój (*costume*) jest w tej chwili dla Ciebie nieosiągalny - nie masz wystarczająco dużo punktów mocy i nie znasz odpowiednich zaklęć. Ostatni pokój to kantyna. Weź ciastka oraz puszki z napojami. Idź do windy i naciśnij B - po chwili znajdziesz się w piwnicy.

Podejdź teraz do Indianina i z nim porozmawiaj. Pytaj o wszystko, nie próbuj się jednak zgrywać! Odwróć się, weź zapałki oraz butelkę wybielacza. Wróć na pierwsze piętro i zdejmij gaśnicę ze ściany. Teraz wejdź do łazienki i umyj zabrudzone ręce.

Masz teraz sporo przedmiotów, które jednostkowo ważą więcej, niż cały Twój zasób zaklęć, możesz jednak sobie łatwo z tym poradzić.

Stwórz następujące magiczne przedmioty i zaklęcia:

Healing Hands - leczące ręce,
Unseen Shield - niewidzialna tarcza,
Ice Darts - lodowe strzały (przyda się kilka),
Protection - zabezpieczenie (użyj puszek z napojami),
Luck - szczęście (czy pamiętasz czterolistną koniczynę?),
Breath Underwater - do tego czaru potrzebne są chrupki, guma i ciastka.

Studio nr 2

Wejdź tam (poszukasz drzwi, to znajdziesz). Możesz tutaj zostawić dyskietkę, lusterko, obcęgi, spray'e, ręcznik i wodę sodową.

Idź na lewo przez drzwi. Weź hełm i lewą rękawicę ze zbroi po prawej. Nie zakładaj teraz niczego! Zbroja pilnuje drzwi. Wejdź tam i otwórz biurko. Znajdziesz w nim modlitewnik (składnik zaklęcia *Unholy*). Weź kłódkę, jest tutaj kilka piranii, których nie należy drażnić!

Zabierz z poprzedniego pokoju antyczną wazę i zamień ją w zaklęcie *Detect Trap*. Wiadro obok kominka stanie się jeszcze jednym czarem *Protection*. Drzwi po prawej stronie kominka prowadzą do biblioteki. Teraz oszukasz Ducha kolorowymi klockami, które zabierzesz z pokoju dziecięcego na piętrze (wyjdź, w górę, na prawo, na lewo i do pierwszych drzwi na lewo). Stań dwa kroki od Ducha (na przeciw drzwi biblioteki), połóż klocek na podłodze. Kiedy skusi się na zabawkę przejdź przez niego (!) do pokoju.

Książek nie możesz zabrać, ale przeczytaj je bardzo uważnie (później Ci się to przyda). Wyjdź z biblioteki i idź do jadalni naprzeciwko. Kiedy będziesz wychodził, zabierz ze sobą dziecięce zabawki. Zamień wodę sodową na zaklęcie *Detect Trap*.

W jadalni weź, co tylko możesz. Zamień wino w czar *Courage*, kieliszki w czar *Detect Trap*. Trzymaj się z daleka od okna obsługi, dopóki nie weźmiesz wszystkiego. Jeżeli zajrzysz tam, stracisz przytomność i znajdziesz się w chłodni z zapasem mięsa!

Zdejmij teraz pancerne buciki, podnieś mięso i ser z półki. Zamień wino



w czar *Courage*, a chleb w *Breath Underwater*. Zostaw w lodówce klucze oraz długopis (zamrożone przydadzą się później). Drzwi są zamknięte. Załóż buty, hełm, kurtkę i rękawice. Użyj sztyletu i wypowiedz czar *Unseen Shield* oraz czar *Luck*. Stwórz więcej lodowych strzał i na wszelki wypadek zapisz aktualny stan gry.

Teraz się zacznie. Użyj lokówki, by podgrzać termostat. Jak wyłączysz alarm, przyjdzie Ghoul. Strzelaj z lodowych strzał i cofaj się. Gdy go ukatrupisz, wyjdź przez otwarte drzwi. Obróć się w prawo, idź schodami w dół i w lewo.

Schody przed tobą prowadzą do laboratorium. Weź żółtą flaszkę, wybielacz, serce, skórę, wszystkie testowe tubki i mózg w słoju - znajdujący się po lewej stronie. Zmień go w czar *Turn Undead* i pójdź na górę. Drzwi po prawej prowadzą do kuchni.

W holu między kuchnią a wejściem walczysz z Zombie. Idź do kuchni i wyrzuć wszystko, co masz. Załóż zbroję, potem wróć do holu, w lewo i wypowiedz czar *Turn Undead*. Jeżeli pojawi się poświata, spróbuj czaru *Courage*. Uważaj, źle będzie z Tobą, jeśli usłyszysz śpiew Rosanne Arnold.

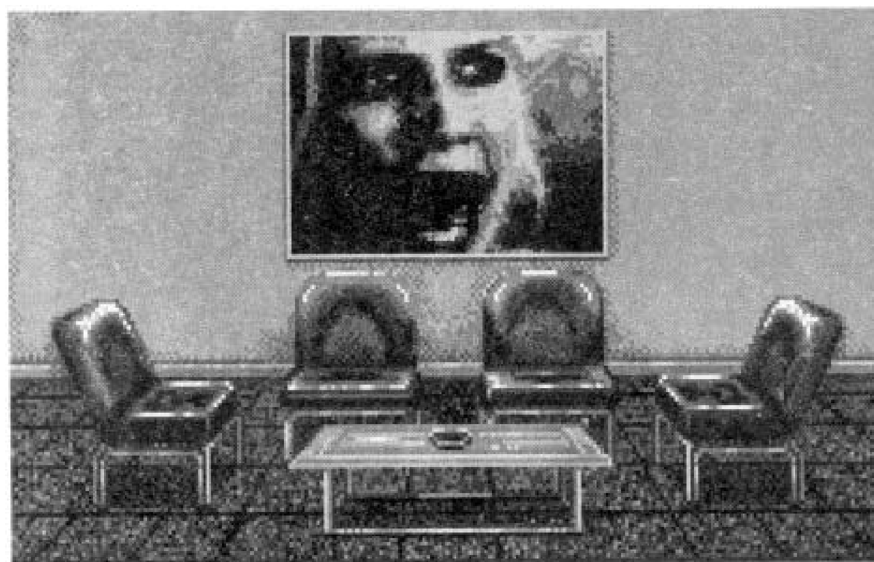
Teraz musisz trochę popracować. Wykonaj przedmioty magiczne i zaklęcia: *BrainBoost* i *Revive* (ser, wybielacz), *Telekinesis* (magnes), *Glue* (żółta tubka z kuchni), *Protection* (wiadro), *Luck* (podkowa z wiadra), *Fire Balls* (gazety, pudełko, kalendarz, pocztówki, papiery z domku strażnika), *Detect Trap* (szklane słoje), *Healing Hands*, *Ice Darts* i *Unseen Shield* (po kilka).

Użyj jako broni topora rzeźniczego. Wróć do wejścia i wyrzuć wszystkie przedmioty po oczyszczeniu kuchni. Zatrzymaj sobie tylko krucyfiks. Powinny tutaj zostać: kandelabr, zastawa do stołu, 3 spray'e, koszyk z kuchni, wszystkie przedmioty z laboratorium, lusterko, dżin i butelki wódki, kłódka, książka z pokoju komputerów, ręcznik, mięso z lodówki.

Wejdź na górę. Na lewo są drzwi do łazienki. Weź stamtąd ręcznik oraz gąbkę. Wyjdź z łazienki i pójdź na prawo, do holu. Drzwi po prawej stronie prowadzą do sypialni. Wejdź tam, włóż zbroję, użyj zaklęcia *Magic Muscles* i chwyć papier. Użyj lodowych strzał, by wykończyć paskudnego drania, który się Tobie naprzykrza. Potem zabierz papier i podnieś obraz, który spadł na podłogę.

Poszukaj czerwonego przycisku nad łóżkiem i naciśnij go, a odkryjesz ukryty pokój. Weź kielich i 10 świec z ołtarza. Zamień dwa kotki w zaklęcie *Luck*. Wyjdź z pokoju na prawo i zatrzymaj się przed drugimi drzwiami po prawej. Załóż zbroję, zaintonuj czar *Courage* i wejdź tam. Kiedy odzyskasz przytomność, weź poduszkę, a także kamerton z łóżka.

Odszukaj w pokoju dziecięcym pozostawione wcześniej przedmioty. Zostaw tutaj poduszkę, ręcznik, kielich oraz gąbkę.



Wróć do wyjścia ze studia i zjedź windą do piwnicy. Zdejmij gaśnicę i torebkę leków z drzwi. Za drzwiami jest miedziany klucz (musisz się odwrócić, aby go zabrać).

Dostań się teraz na drugie piętro do przebieralni. Wejdź ponownie ze zbroją na sobie, toporem rzeźniczym na ramieniu i wypowiedzianym czarem *Unseen Shield* - zaatakuj jak wariat. Zdobądź oko Elviry (!?!) i zamień je na czar *Fear*. Włącz teraz światło (przycisk za tobą), weź ubranie czarownika, biały fartuch, a także miecz sir Waltera Religha. Potem udaj się do charakteryzatorni.

Sprawdź sześć obrazów z sypialni i znajdź ten, przedstawiający ucznia czarownika. Przeglądając się w lustrze, upodobnij się do niego. Zdejmij przebranie (przyda się później). Poszukaj obrazu z asystentem. Upodobnij się do tej postaci (wąsy, okulary, brwi, sztuczne zęby). Kiedy wszystko już będzie na miejscu, pójdź zaopatrzyć się w papiery w innych pokojach.

Stań naprzeciwko Studia 2 i podnieś gaśnicę. W wejściu do domu połóż na ziemię przebranie czarodzieja i gaśnicę. Idź w dół holu, w lewo przy jadalni i w prawo do kuchni. Skręć w lewo do holu i jeszcze raz w lewo - do schodów prowadzących w dół.

Sprawdź teraz przebranie. Wejdź do biura po prawej stronie. Dr. Frankenstein jest zajęty. Możesz zaoferować mu swoją pomoc. Pokombinuj trochę, a wyrzuci Cię z paczką pełną trucizny, której właśnie potrzebujesz. Upewnij się, że masz na nią przepis, znaleziony w bibliotece. Wyjdź jak tylko dostaniesz truciznę.

Wróć do wejścia i zdejmij kostium. Zatruj mięso i odwiedź piranię. Daj jej mięcho i poszukaj klucza. Otwórz sejf znajdujący się za ozdobną kaczką, by wziąć "fajkę pokoju".

Teraz znowu na piętro, schodami na poddasze (na końcu holu). Koniecznie użyj kamertonu, którym wywołasz wampira - światło go zniszczy.

Idź w stronę schodów i zatrzymaj się przy pierwszych drzwiach po lewej. Weź pudełko zapałek ze skrzyni. Zabierz drabinę i przy jej pomocy przedostań się z poddasza na dach. Wetknij miedziany klucz w komin. Zejdź na dół, gdy rozpocznie się burza.



Studio nr 3

Powinieneś być na szóstym poziomie. Pozostaw wszystko za wyjątkiem broni i krucyfiksu, lusterka, kluczy i długopisu, poduszki, dżinu i wódki, ubrania czarodzieja oraz trzech spray'i do włosów.

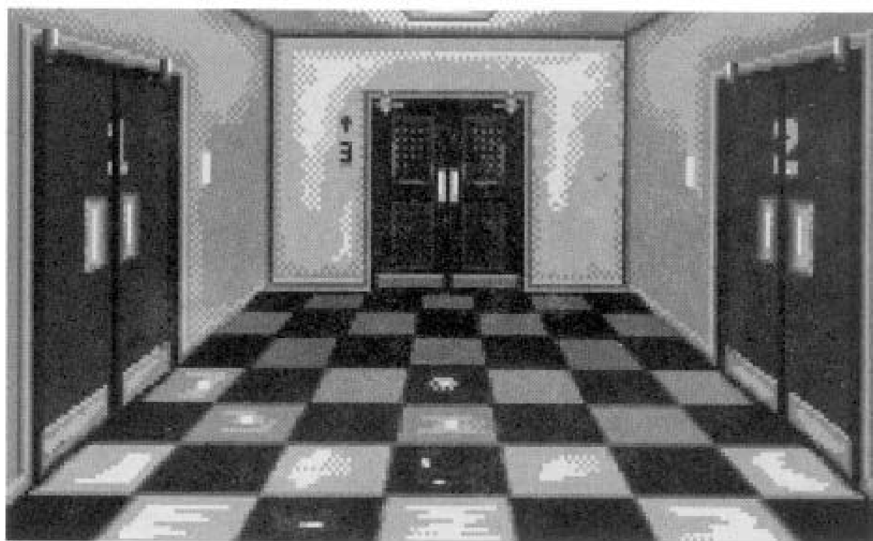
Załóż zbroję, chwyć miecz i wejdź do środka. Nietoperze są natrętne, ale chyba uda Ci się dostać do kościoła. Zamień metalowe, zdobione przedmioty w "magiczną zbroję" oraz religijne przedmioty z ołtarza - na *Holy Blast*. Weź modlitewnik, ale nie zmieniaj go na razie w czar. Wypełnij testowe tubki wodą święconą i użyj na fiolkach z krucyfiksem, by stworzyć czar *Bless*. Zaopatrz się teraz w lodowe strzały i w czar *Healing Hands*. Przenieś pewien mebel na lewą stronę. Otwórz drzwiczki w podłodze. Stwórz czar *Protection* i zejdź na dół. Zniszcz napotkane stwory i ruszaj dalej. Dziura prowadzi do katakumb.

Katakumby

Tutaj prawie każdy pokój ma jakąś pułapkę. Kiedy osiągniesz ósmy poziom doświadczenia, rzuć zaklęcie *Brain Boost*, a później stwórz następujące przedmioty i czary: *Freezing Blade* (długopis i nóż), *Ilusion* (lusterko), *Trueflight* (poduszka). Zamień teraz "mrożące ostrze" na sztylet (na 2 poziomie) - w połączeniu z zaklęciem *Bless* daje to sztyletowi sporą moc. Na poziomie dziewiątym stwórz trochę czarów *Cure Wounds* i używając spray'u i butli alkoholu (*booze*) - czar *Nova*.

W katakumbach nie używaj telekinezy, optymizmu i świętego podmuchu. Zachowaj przynajmniej jedną barierę zła. Elvirę możesz znaleźć na poziomie szóstym. Poczekaj... wiem, że trudno to zrobić, ale musisz ją pchnąć sztyletem. Zetrzyj ten głupi uśmiech z jej twarzy. Jeżeli tego nie zrobisz, zmieni się w plującą kwasem kobrę, zabierając wszystkie Twoje kule ogniste. Weź wojenną lancę, której pilnuje.

Kiedy wyrąbiesz sobie drogę z katakumb i dostaniesz się na górę, uważaj na Zombie za plecami. Odwróć się i rzuć czar *Uncholy*, by je powstrzymać. Nie ruszaj się. Nie dotykaj ich i nie próbuj trafić bronią. Użyj zaklęcia



Holy Blast, a gdy zaczną uciekać - ognistych kul i lodowych strzał.

Jaskinie Pająków

Wróć do wejścia do domu. Odpocznij tutaj. Weź wszystkie zaklęcia (koniecznie optymizm i telekinezę), jak najwięcej czarów ofensywnych, broń i zbroję, żółtą substancję we flaszce i pilnik do paznokci.

Teraz do Studia 1. Kryształy, które znajdziesz w jaskiniach zmień w czary (grzyby także mają specjalne właściwości). Zabijaj każdą poczwarę w pokoju, nim weźmiesz jakiekolwiek przedmioty.

Kiedy tu wejdziesz, poszukaj windy (niedaleko wejścia) i uruchom ją; w przeciwnym wypadku możesz później się stąd nie wydostać. Z grzybów stwórz *Herbal Healing*.

Poziom A - przed wejściem do zatoki użyj *Buoyancy* i *Breath Underwater*. Znajdziesz tutaj sznur potrzebny do czaru *Bind Demon*.

Poziom B - tutaj jest wielki skorpion pilnujący pergaminu "wiążącego".

Poziom C - używając telekinezy, weź klucz od windy z saszetki reżysera.

Poziom D - strzelaj z lodowych strzał do wielkiego pająka, by zwrócić na siebie jego uwagę. Kiedy ruszy za Tobą, idź do windy. Przejdź przez drzwi i zamknij go pomiędzy nimi. Potem zejdź po pajęczynie i uratuj Elvirę, która tym razem zmieni się w wielką osę. Podnieś tomahawk.

Skorzystaj z pionowej pajęczyny, by przejść na dół- do poziomu C. Pojdź do windy, użyj klucza i zjedź do poziomu A. Wydostałeś się z jaskiń pająków.

W domu zatrzymaj się przy wejściu. Zdejmij barometr ze ściany i zamień w zaklęcie *Sommon Storm*. Wejdź teraz na dach i przywołaj burzę. Piorun przypali kończyny Frankiego. Idź do piwnicy z obcęgami w ręku. Użyj ich, odcinając mu głowę. Weź ze sobą metalową bandę, mózg, skalp i serce.

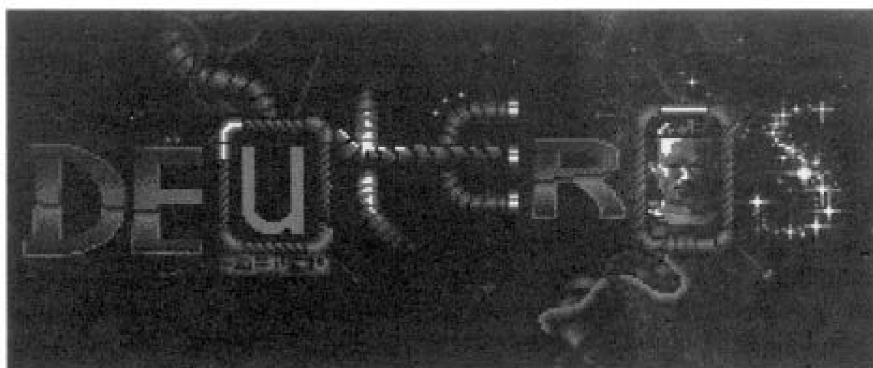
Masz teraz mózg, serce, skalp, jajka i modlitewnik do czaru *"Zmartwych wstanie"* oraz "wiążący" pergamin i sznur - do czaru *Bind Demon*. Posiadasz także dziesięć czarnych świec, magiczną torbę, tomahawk, wojenną lancę, pojemniki z krwią i zapałki.

Teraz wróć do kościoła (Studio nr 3). Powiedz księdzu, że potrzebujesz pomocy. Narysuje on pentagram na parkingu. Zabierz tomahawk, wojenną lancę i magiczną torbę do piwnicy. Niech Indianin się tym zajmie. Daj mu "fajkę pokoju".

Na parkingu ustaw w pentagramie dziesięć świec. Przygotuj tomahawk, wojenną lancę i magiczną torbę po to, abyś mógł je w każdej chwili użyć. Zapal świece i użyj magicznej torby, by przywołać Cerberusa. Rzuć czar *Bind Demon*, gdy światło zgaśnie, rzuć w niego lancą. Wygląda teraz jakby wybuchł, ale on przecież powstał z ognia. Rzuć tomahawk w jego serce.

Nie zdziw się teraz, jeśli Elvira zaciągnie Cię do sypialni, żeby gorąco podziękować...

Tomasz Flanc



Producent: Activision

Minęło tysiąc lat od zakończenia **Millenium 2.2**. Mieszkańcy Ziemi przez cały ten czas zajmowali się wyłącznie swoją planetą i zapomnieli właściwie o podróżach kosmicznych. Dla tej garstki ludności, która uratowała się po uderzeniu ogromnego meteoru (i której udało się pokonać Marsjan oraz umożliwić ponowną kolonizację Ziemi) było nawet zbyt wiele miejsca. Jednak tysiąc lat to w końcu dosyć długi okres czasu, aby ponownie wyruszyć do gwiazd. Znalazło się więc kilku ambitnych ludzi, którzy postanowili stworzyć Gwiezdne Imperium. Nasze zadanie polega na odpowiednim pokierowaniu ich poczynaniami, aby spełniły się ich marzenia.

PLANETY WEWNĘTRZNE

Ta część opisu dotyczy kolonizacji *Planet Wewnętrznych* Układu Słonecznego (Merkury, Wenus, Ziemia, Mars), ich księżyców oraz prowadzenia prac górniczych na asteroidach.

Z głównego panelu kontrolnego możemy wybrać siedem opcji gry poprzez następujące ikony:

Advance Time *(upływ czasu)* - po wybraniu tej ikony, czas płynie szybciej (widać to w oknie na dole ekranu; "kliknięcie" w tym oknie powoduje przesunięcie czasowe o jedną jednostkę). Ponowne "kliknięcie" na tej ikonie powoduje wstrzymanie upływu czasu. Jest to bardzo przydatna opcja w pierwszej fazie gry, gdy trzeba wyszkolić ludzi, zebrać pewną ilość surowców, wyprodukować pierwsze urządzenia. Później, gdy dysponujemy już kilkoma stacjami orbitalnymi, dużą ilością statków - lepiej stosować "jednostkowy upływ czasu" (znacznie łatwiej nad wszystkim zapanować, choć wydłuża to czas gry).

Master Control *(kontrola główna)* - ikona pojawia się po zamontowaniu pierwszego segmentu ziemskiej stacji orbitalnej. Umożliwia ona natychmiastowy dostęp do wszystkich stacji (po wybraniu kursorem podawana jest jej nazwa) i statków międzyplanetarnych (nazwa oraz miejsce pobytu lub przeznaczenia). Możemy tutaj się dowiedzieć, w jakiej fazie znajduje się produkcja na sztucznych satelitach oraz dane o statkach (start, przelot, orbita, lądowanie, przeszukiwanie asteroidów, kopalnie na asteroidach, brak paliwa, itp.). Podane też są informacje o ataku na stację orbitalną. Po aktywizacji dowolnego sztucznego satelity natychmiast otrzymujemy dane o produkcji, o wahadłowcu (Shuttle Active - aktywny, Idle - nieaktywny - np. z braku paliwa) oraz o wydobyciu ("X" Derricks Deployed) - wyjątek tutaj stanowi stacja ziemska (brak Derricków).

Stocktaker *(bank danych)* - informacje o ilości surowców i produktów we wszystkich koloniach oraz dane o personelu (ikona pojawia się po skolonizowaniu Księżyca).

Switch Storeroom - zmiana między informacją o surowcach i produktach. Aby otrzymać dokładne informacje o stanie magazynów, należy "kliknąć" w przypadku surowców na ich nazwie, a w przypadku produktów - na panelu kontrolnym po prawej stronie.

Team Roster On/Off - włączenie/wyłączenie informacji o personelu: ilość grup (teams) - naukowcy, pracownicy produkcji, załogi statków (ilość osób w grupie, kierownik i jego poziom doświadczenia, miejsce pobytu grupy).

Previous/Next Page - przeglądanie dostępnych informacji.





Disk Access *(operacje dyskowe)* - możemy wybrać zapis (Save Game) i odczyt stanu gry na dyskietce (Load Game). Wymaga to nowej dyskietki, która jest odpowiednio formatowana (Format Disk); można na niej zapisać i nazwać pięć stanów gry (Disk Directory). Tutaj także znajduje się panel kontrolujący tankowanie paliwa przez statki sterowane systemem A.C.C. (Shuttle/I.O.S. Refuel Threshold) - dane podstawowe: 50 ton dla wahadłowca i 200 ton dla I.O.S.

Deposit Analysis *(dane o planetach)* - informacje o minerałach dostępnych na planetach Układu Słonecznego i ich satelitach. Umożliwiają planowanie odpowiedniej strategii kolonizacji. Wskazanie określonej planety lub księżyca powoduje podanie dostępnych surowców oraz informacji czy przy planecie znajduje się już nasza stacja orbitalna.

News Bulletins *(biuletyn informacyjny)* - otrzymujemy tutaj informacje o ważnych wydarzeniach (początkowo są to głównie dane o podwyższaniu kwalifikacji naszych ludzi). Można tu otrzymać powtórkę ostatniego komunikatu (Repeat Last Bulletin).

Earth City

To właśnie w tym miejscu rozpoczynamy naszą przygodę. Mamy teraz do dyspozycji następujące ikony do sterowania grą:

"Production" *(produkcja)*
W początkowej fazie nie można nic wyprodukować z powodu braku personelu technicznego (trzeba zatrudnić odpowiednich ludzi i przyuczyć do zawodu - *"Training"*) i surowców (należy rozpocząć wydobycie - *"Resource"*). Na tym ekranie otrzymujemy informacje:
- jak wygląda dany produkt;
- czy możemy wyprodukować maszyny lub elementy (kolor zielony na panelu kontrolnym);
- o ilości pracowników (do dwustu) i poziomie doświadczenia ich szefa;



- w przypadku braku surowców potrzebnych przy produkcji pojawi się odpowiedni komunikat (Shortages...);
- można też przetransportować personel do doku wahadłowca (*"Shuttle Bay"*) i dalej na orbitę, jest to konieczne podczas tworzenia nowych stacji orbitalnych (Send Team to Bay). Po dotarciu na miejsce wysadzamy personel (Assign to Production).

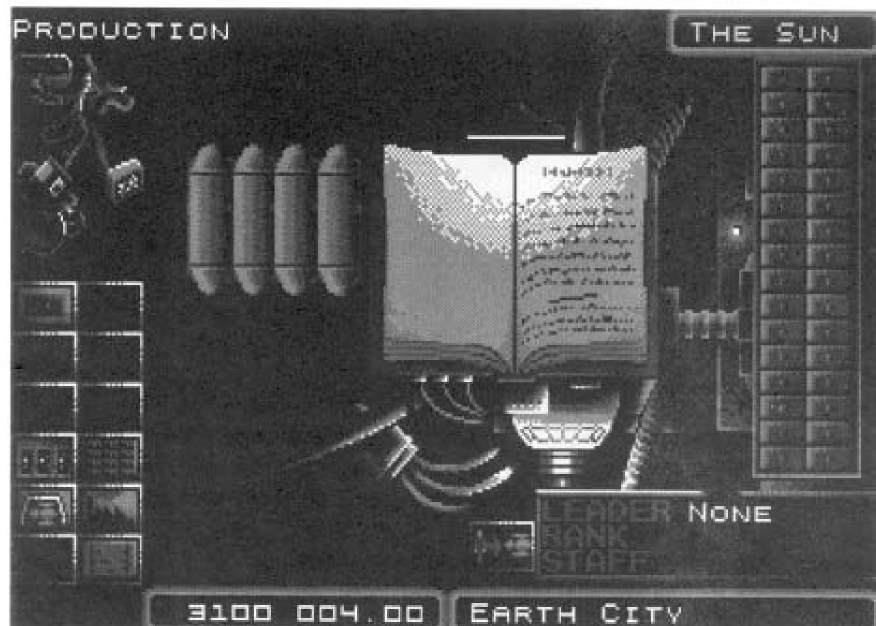
Wskazówki ułatwiające produkcję:
- nie można produkować wszystkiego na Ziemi; niektóre maszyny są zbyt duże, by mogły być przetransportowane na orbitę (kolor żółty na panelu kontrolnym);
- brak doświadczenia zespołu znacznie zmniejsza szybkość wytwarzania (ważna jest tutaj także liczebność grupy) oraz uniemożliwia produkcję niektórych wyrobów (kolor czerwony);
- w początkowej fazie produkcji opracowywane są tylko plany konstrukcyjne Derricków (Resource Mining Rig) - należy stworzyć ich przynajmniej 7 sztuk (*"Resource"*).

"Training" *(rekrutacja personelu)*
Od tego należy rozpocząć grę. Otrzymujemy tutaj informację o ilości osób, które można wyszkolić. Drzwi znajdujące się obok pozwalają na werbowanie naukowców (*"Research"*), inżynierów (*"Production"*) oraz pilotów (Marines), można zrezygnować ze zbyt dużej ilości ludzi (Return to Pool). Po włączeniu opcji *"Advance Time"* drzwi zamykają się i ludzie zostają poddani treningowi; ich ponowne otwarcie oznacza, że dysponujemy już wyszkolonym, choć niezbyt jeszcze doświadczonym personelem.
Uwaga: rekrutacja i szkolenie personelu są możliwe tylko i wyłącznie na Ziemi.

"Research" *(badania naukowe)*
Uzyskujemy dostęp do analizy nowych projektów technicznych. Do wyznaczania celu badań służy panel kontrolny po prawej stronie. Kolorem czerwonym oznaczone są tutaj pomysły jeszcze niezrealizowane, kolorem zielonym - plany, które zostały już opracowane, migoczące - to projekty w realizacji lub przedstawiane nam do wglądu.

Dodatkowe uwagi:
- można tutaj uzyskać dane techniczne danego urządzenia (szczególnie ważna jest informacja o ilości surowców koniecznych do jego produkcji);
- dokładny opis urządzeń - *"Mining Store"*;
- w pierwszej fazie gry ilość możliwych do opracowania projektów jest





niewielka, nowe pojawiają się wraz z rozwojem sytuacji (otrzymujemy wtedy odpowiedni komunikat od Naczelnego Naukowca).

Również kompleksowe badania naukowe są możliwe tylko na Ziemi.

***"Shuttle Bay"** (dok wahadłowca)*

Tutaj między innymi dostają się zwerbowane załogi statków kosmicznych (Assign Crew). Możemy zabrać cztery załogi, po 40 członków z dowódcą każda lub wycofać załogę ze służby czynnej (Remove Ships Crew). A oto inne dostępne funkcje:

1. *Dismantle* - złomowanie statku, odzyskanie surowców (jeżeli statek jest w dobrym stanie, rozkłada się go na części, a nie złomuje). Po dłuższym czasie eksploatacji każde urządzenie zaczyna zawodzić, dlatego warto wymienić je na nowe.

2. *New Shuttle* - zbudowanie nowego wahadłowca; musimy posiadać (Shuttle Chassis) - główną część konstrukcji promu kosmicznego.

3. *Sylwetka statku* - pozwala na szybkie przemieszczanie się między jego modułem załogowym, ładowniami i zespołem silnikowym (wystarczy wskazać wybrany fragment).

4. *Crew Section* - moduł załogowy. Każdy statek można zaopatrzyć w specjalny komputer (A.C.C.) do nadzorowania przewozu surowców. Po wybraniu ikony modułu załogowego (Access Ship) przechodzimy do wnętrza statku:

a). Service Ship - wyjście do doku.

b). Supply Computer (A.C.C.) - komputer sterowania przeładunkiem. Po aktywacji tej ikony pojawia się ekran, na którym są wyszczególnione wszystkie potrzebne do produkcji surowce oraz zaznaczony jest kurs statku. W przypadku wahadłowca jest to zawsze trasa: wydobycie (Surface) - stacja orbitalna (Orbit). Programowanie komputera polega na wybraniu surowców, które mają być zabrane z jednego miejsca (wybieramy minerał) i przewiezione do drugiego. Jeżeli wybierzemy kilka minerałów, wówczas zamówienie będzie realizowane kolejno, zaczynając od wyróżnionego przez strzałkę. Poniżej znajdują się ikony: Engage A.C.C./Disengage A.C.C. - włączenie i wyłączenie komputera oraz Complete Cycle/Clear Settings - włączenie i wyłączenie zapętlenia kursu statku.

c) Ikony sterowania statkiem:
- dock (dokowanie),
- land (lądowanie),
- launch (start).

d) Switch View - obraz ze sterowni i dane o statku: nazwa statku (można nadać własną), stan ładowni (Cargo), rodzaj misji, stan paliwa (Fuel), dowódca i załoga (Crew), silniki (Engine) - Engaged/Disengaged (włączone/wyłączone), A.C.C. (j.w.), termin dotarcia do celu (ETA).

e) Pod Mount 1 - kontrola ładowni. Przechodzimy do doku i możemy wyładować lub załadować ładunek (podczas lotu można ładunek wyrzucić - Ditch Contens!).

f) Data - nazwa statku.





5. *Pod Mount* - ładownie, można tutaj wyposażyć statek w różnego rodzaju moduły (Install):

a) Supply Pod - ładownia na surowce mineralne (pojemność - 250 ton),

b) Tool Pod (Tool & Equipment Monting Pod) - ładownia na produkty. Można w niej montować specjalne urządzenia (pojawią się w późniejszej fazie gry), dokładniejsze informacje w opisie I.O.S.,

c) Team Pod (Cryogenic Holding Pod) - moduł do przewozu pasażerów. Nie należy jednak przesyłać ludzi na planety - inżynierów i pilotów można umieszczać TYLKO na stacjach orbitalnych.

Każdy z modułów aktywizujemy po wskazaniu ikony (Inspect Pod) - ujrzymy wtedy dostępne do przewozu surowce, produkty oraz ludzi.

6. *Engine Mounting* - instalacja silników. Należy posiadać (Shuttle Drive Unit) - Install Drive Unit.

7. *Fuel* - paliwo (statek nie może polecieć bez paliwa nawet w 3100 roku). Maksymalna pojemność zbiorników - 250 ton. Paliwo, czyli MeH Fuel (Methanol Hydrogen Fuel) jest produkowane automatycznie (po opracowaniu projektu) na każdej planecie lub stacji orbitalnej, na której dostępne są jego składniki (Hydrogen, Methane). Można uzupełnić zapasy paliwa (Fuel Ship) lub opróżnić zbiorniki (Empty Fuel).

"Shuttle" *(prom kosmiczny)*. Ikona pojawia się dopiero po zbudowaniu pierwszego promu kosmicznego; wybranie jej powoduje przejście do modułu załogowego.

Uwaga: między planetą, a stacją orbitalną może kursować tylko jeden wahadłowiec.

"Mining Store" *(magazyn surowców i produktów)*. W tym miejscu pokazane są zapasy surowców lub ilość produktów na zasadzie zmiany ekranu (Switch Storeroom). Po wybraniu z panelu po prawej stronie otrzymujemy informację, jak dużo możemy wyprodukować danych maszyn lub elementów (surowce potrzebne w procesie produkcji są zaznaczone kolorem zielonym, te których brakuje - czerwonym). Po wskazaniu nazwy dowolnego produktu otrzymujemy informację o jego przeznaczeniu.



Na zakończenie opisu części **Earth City** podam kilka dodatkowych wskazówek; mogą się one przydać nawet już doświadczonym graczom. Pierwszym zadaniem, jakie należy wykonać po wyprodukowaniu promu kosmicznego, jest budowa stacji orbitalnej. Aby to osiągnąć, należy uruchomić produkcję jej elementów - OF Frame (Orbital Factory Section). Do budowy jednej stacji potrzeba ośmiu takich elementów. Musimy też wyprodukować Tool Pod. Następnie ładujemy jedną OF Frame (tyle tylko się zmieści) i startujemy. Po dotarciu na orbitę uaktywniamy symbol ładowni (Pod Mount 1). Zostanie wówczas wyładowana pierwsza część sztucznego satelity, po czym rozpocznie się jego montaż. Teraz jeszcze tylko siedem kursów i stacja jest gotowa. Kiedy przewieziemy kadrę inżynierską (na Ziemi konieczny jest werbunek nowej ekipy!) oraz kilka grup pilotów, będziemy mogli rozpocząć normalne kursy z surowcami.

"Resource" *(wydobycie)*. Podane są tutaj dane o wielkości dostępnych złóż minerałów (Seam - wielkość pokładu), a także o ilości Derricków (Rigs), automatów prowadzących wydobycie (maksymalnie osiem na planecie). Powiększa się ich liczbę (pod warunkiem, że są wyprodukowane) poprzez wybranie ikony Rigs (Add Mining Rig).

Zatrzymamy się na razie na tym etapie gry. Oczywiście, to nie wszystko! W dalszej części opisu pomogę Wam w prowadzeniu tej fascynującej rozgrywki, aż do zwycięskiego końca. Po skonstruowaniu pierwszej stacji orbitalnej będziemy kontynuować zasiedlanie *Planet Wewnętrznych*. Następnie rozpoczniemy kolonizację *Planet Zewnętrznych* Układu Słonecznego. Będzie to trudniejsze zadanie, spotkamy bowiem nieprzyjazne istoty. Jeżeli uda nam się z nimi wygrać, to jeszcze nie koniec gry! Przed nami otwiera się cała Galaktyka, wyruszymy więc w *Głęboki Kosmos*...

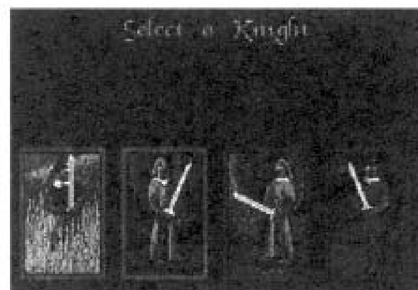
...ale o tym w następnym numerze **ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH!**

Jacek Ilczuk



Producent: Mindscape

Witaj w świecie magii, smoków, odważnych rycerzy i pięknych księżniczek. Pójdź z nami, szukając sławy oraz księżycowego kamienia, który wręcz pulsuje magiczną mocą. Musisz go zdobyć, gdyż inaczej siły ciemności zawładną całym światem. A oto przed Tobą dokładna instrukcja, jak tego dokonać (co wcale nie oznacza, że Twoje zwycięstwo będzie łatwe).



Rozpocznij grę od wybrania niebieskiego rycerza. Następnie idź do znajdującego się najbliżej Ciebie legowiska. Spotkasz kilka potworów z rogami, które musisz pokonać. Kiedy już będzie po wszystkim, zabierzesz pierwszy klucz oraz pieniądze.

Teraz należy odpocząć i zaleczyć dokuczliwe rany. W tym celu udaj się do najbliższego miasta i poszukaj uzdrowiciela. Zapłać mu 10 złotych monet za opiekę i leczenie.

Następnie udaj się do lasu, gdzie po lewej stronie znajdziesz legowisko kudłatych potworów. Rozpraw się z nimi szybko; zabierz pieniądze oraz klucz.

Potem skieruj swoje kroki do miasta *Highwood* i spróbuj kupić ostry miecz w tamtejszej świątyni. Jeżeli miecza nie będzie, odłóż pieniądze na zakup dobrej zbroi.

Powędruj teraz w stronę północnej, pustynnej krainy. Miej się na bac\znośći - po drodze możesz spotkać smoka. Uważaj na jego ruchy. Cofnij się, gdy pochyli łeb, by plunąć w Ciebie ogniem. Poczekaj, aż podniesie łeb i nadstawi szyję, tnij wtedy głęboko raz za razem.

Po wygranej ze smokiem walce idź w stronę wysokiej wieży. Kiedy już do niej dotrzesz, bez obaw wejdź do środka i przywitaj się z czarnoksiężnikiem o imieniu *Math*. Powinien ofiarować Ci specjalne zaklęcie lub pieniądze.

Pójdziesz teraz w prawo, aż zobaczysz kolejne legowisko potworów. Spotkasz w nim ogromne *Baloki*. Potwory te są o wiele bardziej złośliwe i przebiegłe od poznanych wcześniej. Uderzaj mieczem i odskakuj, powtarzaj ten manewr aż do skutku. Po pewnym czasie zostaniesz sam na polu walki. Zabierz następny klucz i zdobyte pieniądze.

Masz trzy klucze i dużo pieniędzy. Potrzebujesz teraz już tylko jednego, ostatniego klucza.

Skieruj się wprost na bagna. Na Twojej drodze staną zombi i szkieletory. Można je unicestwić w taki sam sposób, jak poprzednio *Baloki*. Po ich pokonaniu zabierasz klucz i rozpocznij przygotowania do ostatecznej bitwy. Pieniędzy Ci nie brakuje, zakup więc świetną zbroję oraz bardzo dobry miecz.

Potem udaj się w kierunku doliny. Czeka tam na Ciebie okropna *Meduza*. Musisz zadać jej sześć skutecznych ciosów, aby na zawsze pozbawić ją życia.

I tak oto zdobyłeś **Moonstone** - tytułowy magiczny kamień księżycowy. Możesz teraz wybrać się do *Stonehenge*. Kolejny już raz Dobro wygrało ze Złem. Jest to wyłącznie Twoja zasługa - przyjmij więc serdeczne gratulacje.

Szymon Grabowski



93

ERT

EROWYCH

PAŹDZIERNIK

P	W	Ś	C	P	S	N
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

LISTOPAD

P	W	Ś	C	P	S	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

GRUDZIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

STYCZEŃ

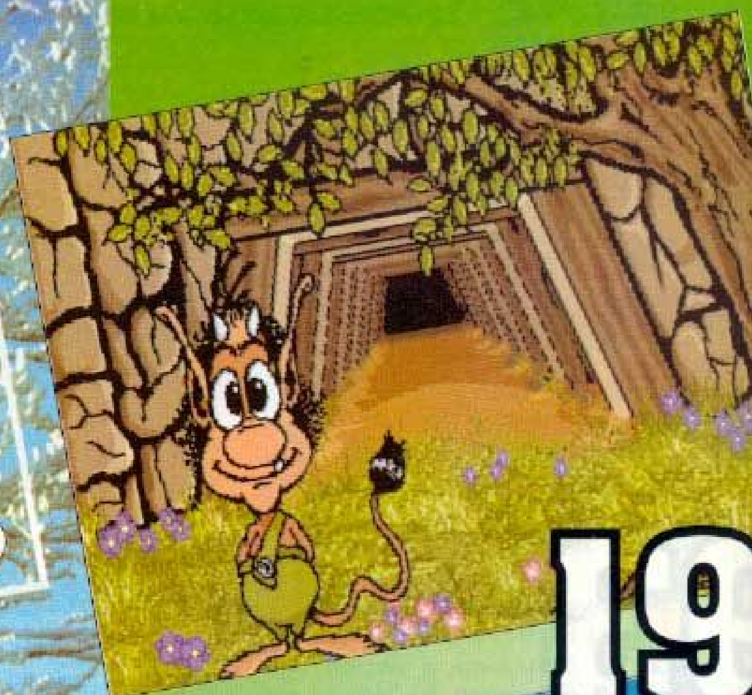
P	W	Ś	C	P	S	N
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

LUTY

P	W	Ś	C	P	S	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARZEC

P	W	Ś	C	P	S	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



19



ŚW
SG
KOMPU



93



ERT

EROWYCH





KWIECIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



MAJ

P	W	Ś	C	P	S	N
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30



CZERWIEC

P	W	Ś	C	P	S	N
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				



LIPIEC

P	W	Ś	C	P	S	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



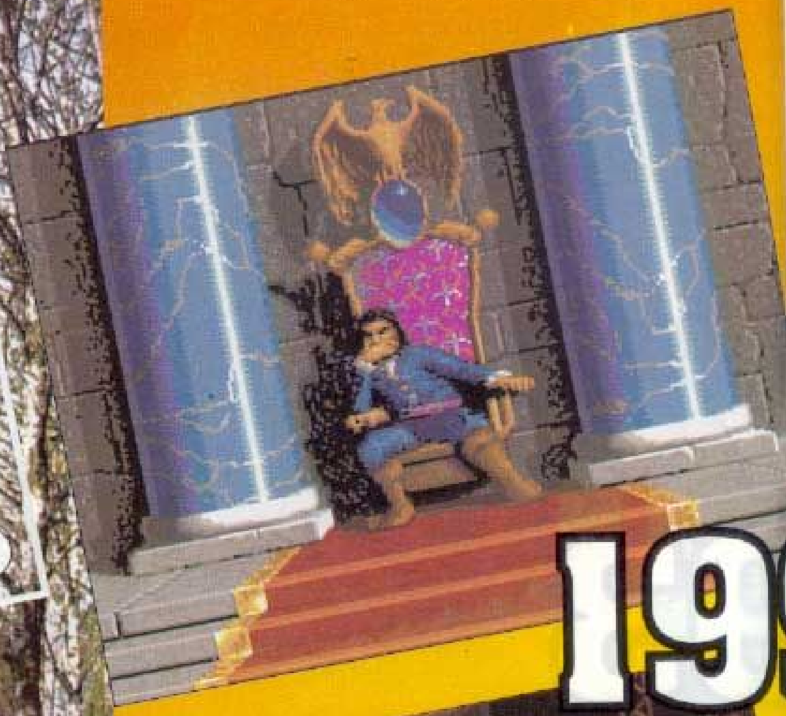
SIERPIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
2	3	4	5	6	7	1/8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



WRZESIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			











Producent: Empire

Jest rok 1995. Komunistyczni renegaci niezadowoleni z rozpadu Związku Radzieckiego opuścili terytorium Wspólnoty Niepodległych Państw i zaatakowali atol Yama Yama na Pacyfiku. Najbliższym sceny walk amerykańskim oddziałem była pewna kompania czołgów wracająca właśnie z rejonu Zatoki Perskiej...

Pacific Islands to kontynuacja doskonałej gry **Team Yankee** - wersja na tyle podobna do oryginału, że niekiedy mówi się o tej grze **Team Yankee II**. Jest to symulator kompanii wozów bojowych *M-1 Abrams* (4 plutony po 4 pojazdy w każdym).

W stosunku do poprzednika **Pacific Islands** jest wersją znacznie udoskonaloną. Wprowadzono więcej zadań do wykonania (archipelag składa się z pięciu wysp, na każdej z nich znajduje się minimum pięć rejonów walki) oraz pewne zmiany w ekranach graficznych. Główną nowością jest pojawienie się elementów ekonomicznych - w nagrodę za dobrze zrealizowane zadanie otrzymujemy pewną ilość gotówki (!), za którą można kupić nowe pojazdy, naprawić uszkodzenia oraz podnieść morale całej kompanii.

Zadania są urozmaicone:

- niszczenie ważnych strategicznie obiektów, np. tras zaopatrzenia, stacji radarowych, urządzeń do łączności satelitarnej itp.,
- ochrona wiosek (nie można zniszczyć zbyt dużej ilości budynków!),
- eskortowanie amerykańskich grup inwazyjnych (chyba najtrudniejszy rodzaj misji).

Podstawową zaletą tego programu jest prostota obsługi. Wszystkie dostępne opcje są wyświetlane na ekranie, pojazdami kierujemy wyłącznie przy pomocy myszy. Ciekawym rozwiązaniem jest ekran jednoczesnego sterowania - umożliwia obsługę wszystkich plutonów jednocześnie (warto przy tym zaznaczyć, że nie ma to wpływu na szybkość pracy komputera).

Pacific Islands to przykład doskonałego wręcz połączenia grafiki rastrowej z elementami grafiki wektorowej. Wspaniale rozwiązane są "efekty specjalne" - dym, wybuchy, obraz termowizyjny. Efekty dźwiękowe nie są może zbyt wyrafinowane, ale na wystarczającym poziomie.

Początkowo gra może sprawiać pewne trudności, jednak możemy stosunkowo szybko opanować strategię i taktykę prowadzenia walki oraz manualne sterowanie pojazdami.

Po każdym scenariuszu zakończonym sukcesem automatycznie zapisywany jest aktualny stan gry (warto odbezpieczyć dyskietkę!) - ilość zniszczonych pojazdów przeciwnika, straty własne, wykaz wykonanych zadań. W przypadku przegranej następuje powrót do sytuacji początkowej, możemy ponownie wyekwipować całą kompanię i od nowa przemyśleć plan działania - porażka nie jest zapisywana na dyskietce.

Zanim jednak zaczniemy dowodzić oddziałem czołgów, zapoznajmy się pokrótce z historią broni pancernej.

BROŃ PANCERNA wczoraj i dziś...

I WOJNA ŚWIATOWA

Czołgów użyto po raz pierwszy w operacjach wojskowych nad Sommą 15 września 1916 r. Użycie wozów bojowych wiązało się z próbami przełamania obrony niemieckiej i przejściem do bezpośredniego natarcia. Była to jedna z wielu prób wzbogacenia ówczesnego pola walki o nowe techniki wojenne.

W walkach nad Sommą brało udział 49 brytyjskich czołgów - do stanowisk wyjściowych dotarły zaledwie 32 pojazdy, pozostałe uległy awarii. W ataku uczestniczyło tylko 18, przy tym 5 ugrzęzło w bagnie, a w 9 zawiodły mechanizmy.

Od tej chwili czołgi uczestniczyły w wielu starciach. Największe znaczenie miały bitwy pod Arras (1917), pod Cambrai (listopad 1917) i pod Amiens (sierpień 1918) - kierowano do ataku 200-600 pojazdów jednocześnie.

Ciekawym przykładem współdziałania czołgów i samolotów była ofensywa angielska pod Cambrai (w ciągu sześciu godzin, bez przygotowania artyleryjskiego, przełamano dwie pozycje w pasie obronnym Niemców; wcześniej taki sukces osiągano dopiero po paru miesiącach morderczych walk).

Pierwszym czołgiem był brytyjski *"Big Willy"*. Miał pancerz o grubości 5-10 mm, dwa działa o kalibrze 57 mm i 4 lub 6 km (karabinów maszynowych). Na polu walki poruszał się z prędkością 6 km/h, przy masie własnej 28 ton. Załoga składała się z 8 osób. Został zmodernizowany w 1918 r. (pancerz 15mm, prędkość 7,5 km/h, ciężar 29,5t). Kadłub tego czołgu zbudowany był w kształcie rombu, nie posiadał wieży obrotowej, zawieszenie nie było wyposażone w resory.

Inne konstrukcje to *"M-IV"*, powstał w 1917 r., pancerz 12 mm, pozostałe parametry j.w. oraz *"Whippet"* - 1917 r., pancerz 14 mm, 3 km, prędkość 13,5 km/h, ciężar 14 ton, 3 osoby załogi.

Pierwszy czołg francuski - *"Schneider"* wyprodukowano w 1916 r. Posiadał pancerz o grubości 11 mm, uzbrojono go w działo 75 mm i 2 km, przy ciężarze 13,5 tony, załoga liczyła 6 osób.

Również w roku 1916 powstał czołg *"St. Chamond"*, pancerz 11 mm, działo 75 mm, 4 km, ciężar 24 tony, prędkość 8 km/h, 9 osób załogi.

W 1918 r. wprowadzono czołg lekki *"Renault"* (pancerz 16 mm, działko 37 mm, 1 km, ciężar 6,5 tony, prędkość 9 km/h, 2 osoby załogi. W konstrukcjach francuskich zastosowano resory. *"Renault"* posiadał większą zdolność manewrową i obrotową wieżyczkę.

Stany Zjednoczone rozpoczęły produkcję czołgów w 1917 r. Były to konstrukcje oparte na rozwiązaniach brytyjskich i francuskich. Czołgi amerykańskie nie brały jednak udziału w walkach.

Na wyposażeniu armii niemieckiej czołgi znalazły się dopiero w 1918 r. Były to: *"A-7-V"*, pancerz 15-30 mm, działko 57 mm, 6 km, ciężar 33 ton, prędkość 13 km/h, 7 osób załogi i jego modyfikacja oraz *"A-7-Vy"*, pancerz 45 mm, ciężar 44 tony. W tym samym roku Niemcy skonstruowali dwa prototypy lekkich czołgów (9 ton) oraz czołg "K" (*Kolossal*) o ciężarze ok.150 ton (!) - wyprodukowano zaledwie dwa egzemplarze tego monstrum.

Pod koniec wojny państwa Ententy posiadały ponad 8 tys. czołgów. Znaczny był też postęp techniczny w konstrukcjach czołgowych, prędkość zwiększono do 13 km/h, skuteczny zasięg do 150 km, wzrosły możliwości manewrowe, wprowadzono resorowanie zawieszenia.

II WOJNA ŚWIATOWA

Od czasu I wojny światowej nastąpił zdecydowany skok jakościowy w produkcji pojazdów pancernych. Jest wręcz niemożliwością przedstawić tutaj wszystkie wozy bojowe II wojny św., trudno też stworzyć krótki przegląd podstawowych modeli - dlatego też wspomnę tylko o dwóch, uznawanych za najlepsze konstrukcjach: *T-34-85* produkcji ZSRR oraz niemieckim *PzKpfw V Panther*.

Czołg średni T-34-85 (ZSRR)

Projekt czołgu *T-32* powstał w sierpniu 1938 r. Po pogrubieniu pancerza zmieniono nazwę czołgu na *T-34* (w grudniu 1939 r.). Budowę pierwszych pojazdów doświadczalnych rozpoczęto w styczniu 1940 r. *T-34* był wielokrotnie modernizowany, pierwszy raz jeszcze przed końcem 1940 r. W grudniu 1943 r. powstał projekt *T-34-85*. Wieża była spawana z odlewanych elementów o ścianach do 90 mm grubości. Pancerz kadłuba był spawany z płyt walcowanych o grubości do 60 mm. Ciężar czołgu wynosił 32 tony.

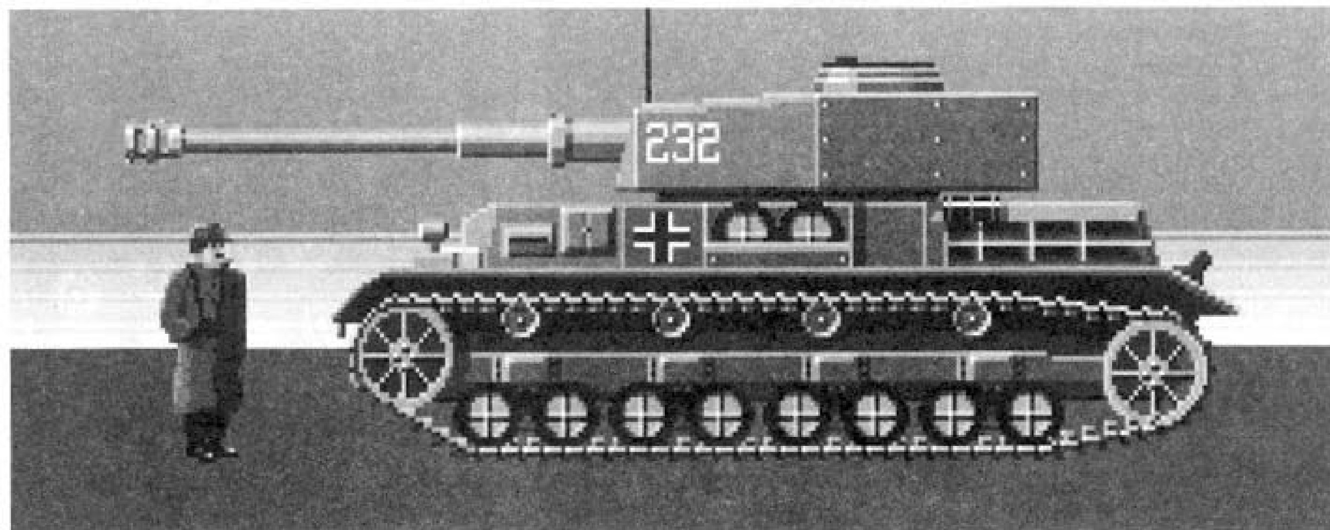
Od kwietnia 1944 r. czołg ten został wyposażony w działo wz.1944 (ZiS-S-53) kalibru 85 mm, jednostka ognia 55-60 nabojów. W porównaniu z klasycznym *T-34* było to znaczne wzmocnienie uzbrojenia (do tej pory stosowano działo 76,2 mm). Uzbrojenie dodatkowe: km DTM kalibru 7,62 mm sprzężony z działem, drugi taki sam w kadłubie, 20-25 granatów ręcznych F-1.

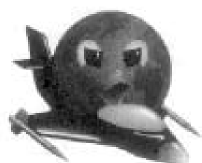
Jednostką napędową był 12-cylindrowy silnik dieslowski (W-2-34). Prędkość maksymalna po drodze 50-55 km/h (krótkotrwale do 60 km/h). Zasięg do 300 km.

Pokonywane przeszkód terenowych: wzniesienia do 30 stopni, rowy o szerokości 2,5 m, pionowe blokady do 0,73 m, brody do głębokości 1,3 m. Załoga składała się z 5 osób. Czołgi *T-34-85* były używane również przez LWP, aż do lat 60.

Czołg średni "Panther" (Niemcy)

W październiku 1941 r. 4 Dywizja Pancerna z korpusu gen. Guderiana doznała ciężkich strat w walkach z czołgami *T-34*. Ponieważ brak dobrych wozów pancernych był poważnym zagrożeniem planu Barbarossa, Guderian powołał specjalną komisję,

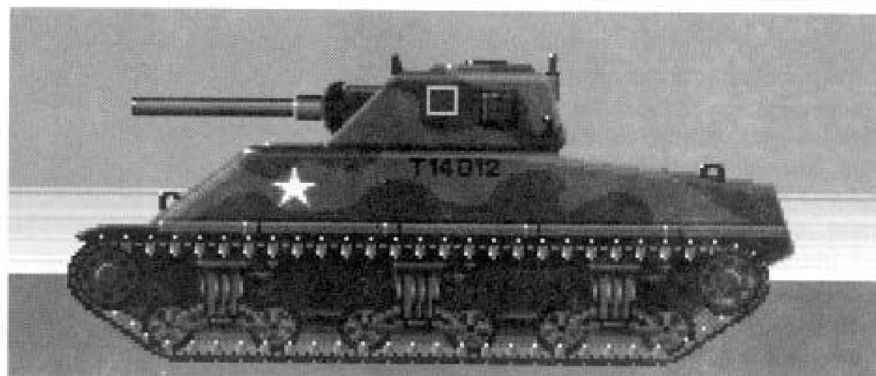




której pokazano kilka zdobycznych czołgów *T-34*.

W kwietniu 1942 r. były już gotowe dwa prototypy: jeden firmy Daimler-Benz (ulepszona kopia *T-34*) oraz MAN (czysto niemiecki projekt, o parametrach zbliżonych do *T-34*). Do seryjnej produkcji przyjęto projekt MANa. Pierwsze egzemplarze wyprodukowano we wrześniu (pod naciskiem Hitlera zbyt szybko nastąpiło zakończenie fazy konstrukcyjnej - stąd tak duża ilość modyfikacji modelu podstawowego). Ostateczną, najlepszą (?) wersją był *PzKpfw V "Panther" Ausf G* - tej wersji dotyczą przedstawione poniżej dane.

Kadłub był spawany z pancernych płyt wzmocnionych na krawędziach, o



grubości do 100 mm. Ciężar własny powyżej 45 ton. W stosunku do poprzednich wersji zwiększono kąt nachylenia boków kadłuba i dodano pancerz ochronny, osłaniający górną część gąsienic.

Był uzbrojony w działo KwK L/70 kalibru 75 mm (jednostka ognia - 82 pociski) i w 1 km MG 34 kalibru 7,92 mm (z przodu kadłuba). Pocisk wystrzelony z działa tego modelu czołgu przebijał pancerz o grubości 120 mm nachylony pod kątem 30 stopni z odległości powyżej 900 m.

Napędzany był 12-cylindrowym silnikiem Maybach HL 230 P 30 (często się przegrzewał). Prędkość maksymalna 46 km/h, w terenie 25-30 km/h. Zasięg 100-200 km. Zdolność pokonywania przeszkód: wzniesienia do 30 stopni, brody do głębokości 1,9 m, rowy o szerokości do 2,45 m. Załoga składała się z 5 osób.

W walkach na terenie Normandii, czołgi te odegrały bardzo ważną rolę, okazując się bardzo skuteczne w defensywie. Tylko znaczna przewaga Aliantów w powietrzu pozwoliła im przełamać obronę niemiecką.

Warto tutaj nadmienić, że jeszcze w latach 50. czołgi *"Panther"* były na wyposażeniu armii francuskiej.

POUFNE
Sztab 3 armii Stanów Zjednoczonych
Poczta polowa nr 403. Armia Stanów Zjednoczonych.

3 kwietnia 1944 roku

Treść: Instrukcja nr 2.
Do: Dowódców korpusów, dywizji i samodzielnych jednostek.

4. Wojska pancerne

a. Głównym zadaniem jednostek pancernych jest atakowanie piechoty i artylerii. Doskonałym terenem łowów są dla nich nieprzyjacielskie tyły. Zastosuj wszelkie środki, aby mogły się tam przedostać.

b. Taktyczne i techniczne szkolenie naszych jednostek pancernych jest dobre. Większy nacisk należałoby położyć na szkolenie załóg czołgów, tak aby pierwsze starały się zaatakować nieprzyjaciela.

c. Podczas nieprzyjacielskich kontrataków decydujące znaczenie ma zaczepne uderzenie naszych czołgów na skrzydła. Stąd wniosek, że głębokie włamanie się piechoty, której tyły osłaniają czołgi, jest możliwe do przeprowadzenia i bezpieczne.

d. Takie pojęcie, jak "teren dla czołgów", w sensie ograniczającym, nie istnieje. Pewne rodzaje terenu są lepsze niż inne, ale czołgi muszą i mogą działać wszędzie.

e. Integralność dywizji pancernych powinno się utrzymywać używając do specjalnych zadań bezpośredniego wsparcia piechoty batalionów czołgów odwodu naczelnego dowództwa. Spełniając takie zadanie, czołgi powinny posuwać się za piechotą skokami, od zasłony do zasłony. Wysuwa się je tylko w wypadkach, gdy sytuacja wymaga ich wkroczenia. Atakują one wtedy w ścisłym współdziałaniu z piechotą.

G. S. PATTON jr

Generał porucznik
Dowódca Armii Stanów Zjednoczonych

G.S. Patton "Wojna jak ją poznałem", str. 418,427,429, MON - Warszawa 1989, tłum. E. Niemirska

CZASY WSPÓŁCZESNE

Można by wiele napisać na temat nowych rozwiązań w broni pancernej. Warto przedstawić takie czołgi, jak np. francuski *AMX Leclerc* (obecnie najlepszy zachodni czołg pod względem siły ognia i manewrowości), *T-80* (jedna z najnowszych konstrukcji radzieckich), *Leopard 2* (podstawowy czołg Bundeswery i wojsk NATO w Europie, pierwszy seryjny czołg III generacji), izraelski czołg *Merkava* i wiele, wiele innych...

Przy kompleksowej ocenie czołgu można mówić o kilku podstawowych parametrach:

Siła ognia

Rozpoczęto instalację układów automatycznego ładowania działa czołgowego. Pierwszym zachodnim czołgiem bez ładowniczego był *AMX Leclerc*. Posiada on sterowany przez komputer automat ładujący (pozwala to uzyskać szybkostrzelność rzędu 12 wystrzałów na minutę, a w krótkich seriach nawet 15). *T-80* wyposażony jest także w automat strzelający z szybkością 10-11 pocisków na minutę.

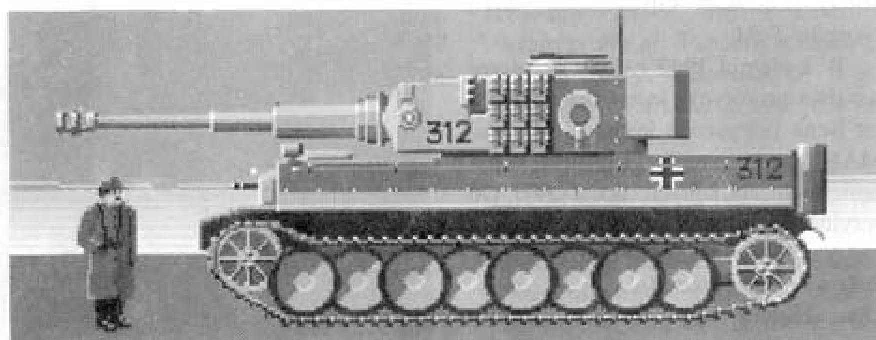
Ważnym elementem są tutaj urządzenia stabilizujące, które umożliwiają celne strzelanie podczas szybkiej jazdy, nawet w bardzo trudnym terenie. Ponownie należy wspomnieć o *AMX Leclerc* - posiada on tak doskonały elektromechaniczny system stabilizacji działa, że celność ognia w czasie jazdy jest prawie taka sama, jak podczas postoju.

Instaluje się czułe termowizyjne celowniki i urządzenia obserwacji pola walki (uniezależnia to od trudnych warunków atmosferycznych i nocnych ciemności).

Do systemów sterowania ogniem stosuje się układy elektroniki cyfrowej. Wspomniany już *Leclerc* w swoich układach prócz 8 i 16-bitowych mikroprocesorów, posiada również procesory 32-bitowe. Umożliwia mu to wykrycie, naprowadzenie i odpalenie pocisków do sześciu różnych celów w ciągu jednej minuty! Jego dalmierz laserowy ma zasięg do 8 km. Natomiast układ celowniczy czołgu *T-80* ma zasięg do 10 km (podobnie, jak *Leopard 2* i brytyjski *Chieftain*).

Gdy obserwowane obiekty poruszają się z dużą prędkością w kierunku poprzecznym do osi celownika, wystarczy utrzymać cel ok. 2 sekundy w krzyżu celownika - elektroniczny kalkulator balistyczny przejmie śledzenie i naprowadzanie.

Prototypowy, brytyjski czołg *Vickers Advanced MBT Mark 7* wyposażony jest w cyfrowy, komputerowy system obróbki obrazu z termowizora (umożliwia automatyczne przeszukiwanie terenu i wykrywanie pojawiających się obiektów ruchomych).



Panuje tendencja automatyzacji stanowisk. Efektem tego jest stopniowe zmniejszanie obsady załóg czołgowych. Ponownie warto wspomnieć *Leclerca* - posiada tylko 3-osobową załogę, np. dowódca posiada wielofunkcyjny monitor, informujący go o sytuacji na polu walki i działaniu poszczególnych urządzeń.

Obecnie zwiększany jest powszechnie kaliber konwencjonalnych gładkolufowych dział. Wyjątek stanowią konstrukcje brytyjskie, np. *Challenger* jest uzbrojony w gwintowane działo L-11A5 kalibru 120 mm.

Rodzaje amunicji czołgowej

a. *kumulacyjno-odłamkowe* (wielozadaniowe) - HEAT (USA), MZ (Niemcy); przebija przeciętnie pancerz warstwowy do 400 mm (trafienie pod kątem prostym) lub odlewany pancerz stalowy do 800 mm,

b. *podkalibrowe*, najczęściej z rdzeniem uranowym lub uranowo-tytanowym (zwiększenie wielkości masy na jednostkę powierzchni czołowej pocisku) - APFSDS-T (USA), KE (Niemcy); przebijalność zależy od prędkości pocisku w momencie trafienia w cel,

c. *pociski odkształcalne*, w cienkiej skorupie zawierają plastyczny materiał wybuchowy; po trafieniu w cel materiał wybuchowy rozkłada się cienką warstwą na pancerzu i jest detonowany (powstają odłamki wewnątrz chronionego obiektu) - HESH (W. Brytania).

Powstały projekty użytkowania ciekłych materiałów miotających (ciecz + katalizator lub paliwo + utleniacz). Jest tutaj jednak jeszcze kilka trudności do rozwiązania: zmiana mechanizmu ryglowania działa, zabezpieczenie załogi i elementów konstrukcyjnych przed działaniem trujących oraz żrących substancji.

Istnieją również projekty tak zwanego *działa elektromagnetycznego*. Realizacja tego pomysłu napotyka jednak na wiele trudności, m.in. zasilanie, straty mocy, ochrona załogi przed wpływem ogromnych pól elektromagnetycznych.

Manewrowość

Im większa redukcja ciężaru, tym większa manewrowość. Nie można jednak zbytnio zmniejszać osłony pancernej. Ponownie duże znaczenie ma tutaj elektronika. W *AMX Leclerc* skrzynia biegów jest sterowana mikroprocesorem. Zespoły napędowe buduje się modułowo, aby można je było szybko wymieniać (nawet w warunkach polowych). Jednym z najlepszych pod tym względem czołgów jest *Leopard 2* - czas wymiany napędu 15 minut!

Stosowano różne rodzaje silników. Na przykład u schyłku lat 50. opracowano w ZSRR jednostkę napędową złożoną z pięciu ułożonych poziomo cylindrów, w każdym z nich poruszały się przeciwbieżnie dwa tłoki (przy zbliżaniu tworzyły komorę spalania, oddalając się odsłaniały okna wylotowe spalin).

Opracowano nawet koncepcję użycia turbin gazowych (pierwsze eksperymenty w ZSRR - lata 50.) - podstawowa wada tego rozwiązania to zbyt duże zużycie paliwa.

Do oszacowania mocy napędu stworzono wskaźnik tzw. moc jednostkowa (stosunek efektywności napędu



i masy czołgu) podana w kW/t - im wyższa liczba, tym większe możliwości pojazdu. Podam przykłady:

Typ 80 - ok. 23 (japoński),
AMX Leclerc - 21,
T-80U - *21* (T-80 - 19),
M1 Abrams - 20 (M1A1 - 18),
Pz87 Leo - ok. 20,
Leopard 2 AV - ok. 18,
T-72 - ok. 15.

Ważnym elementem oceny czołgu jest średnia prędkość (w terenie):

Leopard 2 AV - 56 km/h,
Leopard 2 IP - 50 km/h,
AMX Leclerc - 50 km/h,
M1 Abrams - 48,3 km/h,
M1A1 - 48 km/h.

Brytyjski, prototypowy czołg *Vickers Advanced MBT Mark 7* osiąga w terenie prędkość 72 km/h, a na szosie nawet do 80 km/h!

Prędkość maksymalna (na szosie):

T-80 - 75 km/h,
M1 Abrams - 73 km/h,
Leopard 2 AV - 72 km/h.

Skuteczny zasięg:

T-80U - 560 km,
C-1 Ariete - pow. 550 km,
Leopard 2 - około 550 km,
AMX Leclerc - 550 km.

Przyspieszenia umożliwiające tzw. skoki bojowe (pokonywanie odkrytych odcinków terenu), od 0 do 32 km/h:

AMX Leclerc - w 5,5 sekund,
C-1 Ariete - w 6 sekund,
M1 Abrams - w 6,2 sekundy.

Zdolność przekraczania przeszkód terenowych:

- pochyłość terenu w granicach 60 stopni (tylko izraelski *Merkava Mk3* może pokonywać wzniesienia o pochyleniu do 70 stopni),
- przeszkody pionowe - 1,25 m (*M1A1, Leclerc*),
- rowy o szerokości 3 m (*Leclerc, Leopard 2, C-1 Ariete*),
- brody do głębokości 1,22 m (M1A1),
- przeszkody wodne, głębokość 5m (*T-80*, przygotowany).

Opancerzenie

W przypadku opancerzenia można mówić o odporności:

- pierwotnej, zminimalizowanie prawdopodobieństwa trafienia (mniejsze wymiary, szczególnie wysokość oraz większe pochylenie pancerza czołowego - zmniejszenie powierzchni czołowej),
- wtórnej, ochrona wnętrza w przypadku trafienia.

Przeważnie stosowane są kompozycje ceramiczne i kompozyty tworzyw sztucznych o dużej wytrzymałości i małym ciężarze. Przykładowo *Leopard 2* posiada tzw. warstwę ablacyjną z tworzyw sztucznych w kształcie plastra miodu, która pochłania energię cieplną strumienia kumulacyjnego.

W czołgu *Merkava Mk3* zastosowano po raz pierwszy pancerz modułowy (na pancerną osnowę zakłada się wielowarstwowe, wymienne moduły). Gdy zostanie opracowany nowy, doskonalszy pancerz, stare moduły wymieniane są na nowe.

Często stosowany jest pancerz warstwowy, stalowo-ceramiczny, tzw. "Chobham" (płyty stali pancernej, pomiędzy którymi znajdują się płyty ceramiczne, najczęściej zatopione w aluminium). Pancerz taki jest prawie trzykrotnie odporniejszy na pociski kumulacyjne i dwukrotnie na pociski rdzeniowe, niż pancerze ze stali o tym samym ciężarze. Pierwszym czołgiem wyposażonym w taki pancerz był *T-64*.

Prowadzone są prace nad osłonami pancernymi z materiałów o wysokiej gęstości (np. nieaktywny izotop uranu U238). Pancerz taki jest już stosowany w amerykańskich M1A1 i M1A2. Specjaliści zachodni oceniają, że pancerze czołowe Abramsów są uodpornione na wszystkie rodzaje współczesnych pocisków przeciwpancernych i głowic kumulacyjnych.

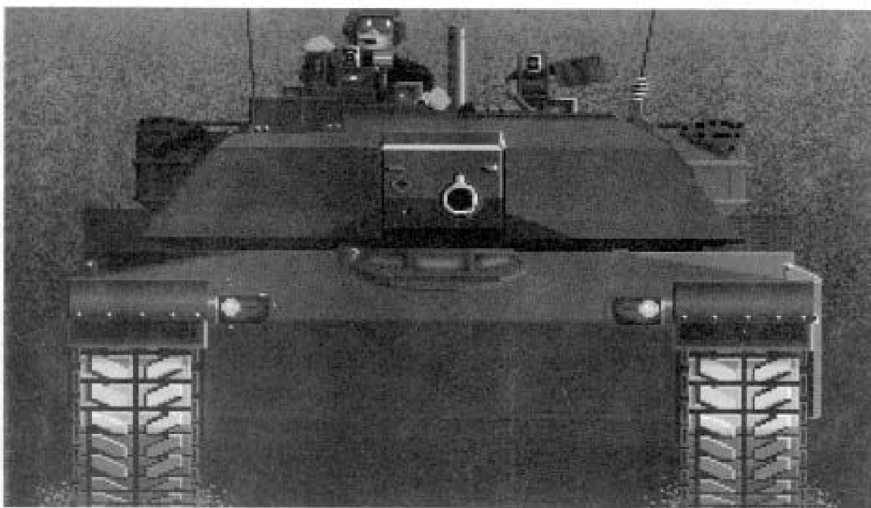
Ciekawym przykładem ochrony czołgu są pancerze reaktywne. Tworzone są z wielu oddzielnych elementów (kostek) wykonanych ze specjalnych materiałów wybuchowych! Taka kostka eksploduje po trafieniu pociskiem większego kalibru i rozprasza energię kinetyczną pocisku rdzeniowego lub głowicy kumulacyjnej. Pancerz tego rodzaju jest 3-krotnie odporniejszy na pociski kumulacyjne, niż pancerz konwencjonalny o tym samym ciężarze. Po raz pierwszy wypróbowała taki pancerz armia izraelska w 1982 r. na terenie Libanu (w czołgach *Merkava*).

Sama idea ochrony dynamicznej powstała w latach 50., w ZSRR, prace zostały wstrzymane przez komisję Ministerstwa Obrony, z niewiadomych do dzisiaj powodów.

Najnowsze projekty dotyczą pracy nad tzw. pancerzem aktywnym. Rozpoczynałby on swoje działanie ochronne zanim pocisk uderzy w czołg!

Tyle tytułem wstępu. W następnym numerze **ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH** zajmiemy się dokładniej bezpośrednią walką czołgów w grze **Pacific Islands**.

Jacek Ilczuk





Producent: California Dreams

Czekając na kolejną wersję **Test Drive'a** czy **Lotusa**, zapomnieliśmy o prawdziwej perełce w naszych zbiorach. Tak, to właśnie **Street Rod**. Może nie jest to super wybitna gra, ale na pewno "wciąga" i warto ją ukończyć. Poza tym, nie należy do zwykłych wyścigów; gra łączy w sobie wiele różnych elementów.

Fascynujący jest również nastrój gry, bo trzeba wiedzieć, że na przekór wszystkim tendencjom obowiązującym w tego rodzaju grach, **Street Rod** nie daje możliwości przemieszczania się z "naddźwiękową" prędkością w kabinie nowego Ferrari, Porsche czy Jaguara.

W zamian za to **Street Rod** oferuje coś więcej - mianowicie szansę podróżowania w czasie (to znaczy w przeszłość), do najpiękniejszej epoki XX wieku - czasów bikini, mini-spódniczek i rock and roll'a.

Gra została napisana "z jajem", a to przecież lubimy najbardziej. Nadmienię także, iż jest dziełem polskich programistów!

Street Rod umożliwia wcielenie się w rolę jednego z ówczesnych nastolatków, który uwielbia samochody. I chociaż, jak wiadomo, takie hobby kosztuje (i to nie mało), skoro ma się głowę na karku oraz własną, najskromniejszą nawet "gablotę", a wokół siebie stado zachwyconych dziewcząt, to pieniądze w końcu muszą się znaleźć!

Grę rozpoczynamy od zakupu używanego samochodu, nie stać nas przecież na zakup nowego.

Możemy sobie wybrać (a jakże!) dowolne auto spośród następujących modeli:

1949 Chevrolet - 575$
1940 Chevrolet 2-dr - 400$
1958 Chevrolet Impala - 3250$
1940 Chevrolet Roadster - 2865$
1955 Chevrolet Bel-Air - 950$
1938 Chevrolet Master - 1755$

1956 Corvette - 1450$
1961 Corvette - 2250$
1963 Corvette - 3770$

1962 Dodge Polara - 2050$
1955 Dodge Custom RL - 625$

1932 Ford - 1700$
1932 Ford Sedan - 2680$
1940 Ford Deluxe - 2450$
1955 Ford Fairlane - 640$

1956 Mercury Custom - 455$
1954 Mercury Monterey - 900$

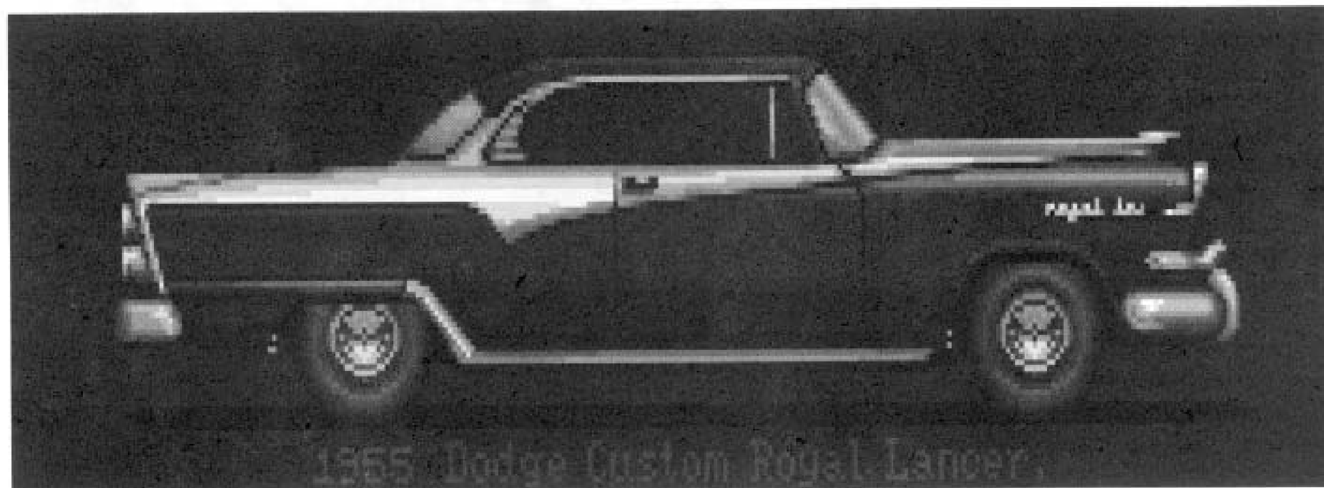
1949 Olds 88 - 1850$
1952 Olds 88 - 2055$

1962 Plymouth Savoy - 1200$

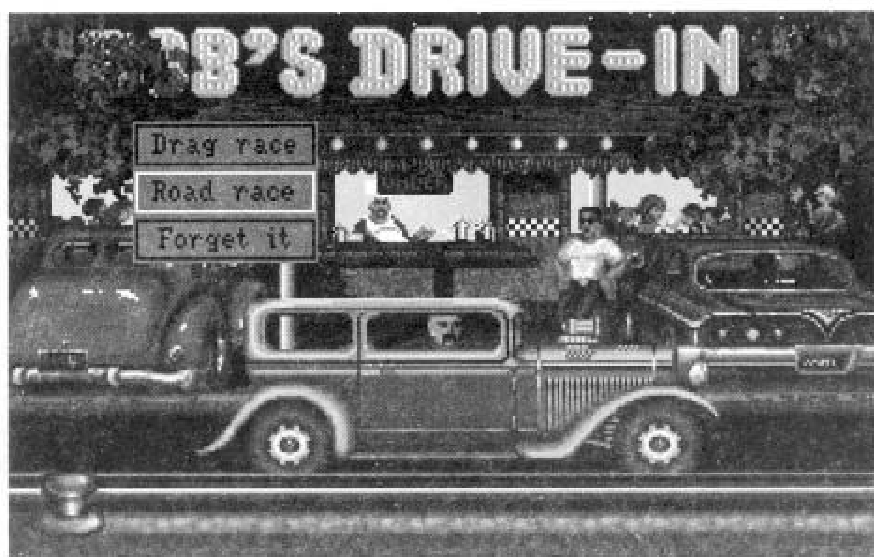
1950 Pontiac Silver - 3100$

1961 Valiant V200 - 1350$
1963 Valiant V100 - 1575$

1957 T-Bird - 3350$







Oczywiście, na początku nie mamy zbyt wielu pieniędzy do wydania, kupujemy więc jakiegoś gruchota, który i tak pochłania większość naszych oszczędności.

Aby nie zostać na szarym końcu w hierarchii młodych zapaleńców, musimy stale doskonalić swój pojazd, inwestując w niego coraz większe sumy pieniędzy. A zdobyć je można, wygrywając zakład o to, kto pierwszy dojedzie do mety.

Bierzemy więc udział w jednym z dwóch możliwych rodzajów wyścigu -pierwszym, krótkim (*Drag Race*), o pieniądze lub dla samej zabawy bądź drugim, dłuższym, o większą sumę pieniędzy (można nawet wygrać samochód przeciwnika).

Przed każdym wyścigiem należy popracować nad polepszeniem osiągów naszej maszyny. Spędzamy więc długie godziny w garażu. Możemy np. wyregulować obroty silnika (*TUNE*), obniżyć dach lub usunąć zbędne zderzaki. Jeżeli posiadamy większy zapas gotówki, warto nawet wymienić silnik i skrzynię biegów na lepsze (*Racing*).

Garaż jest naszą bazą, tutaj dokonujemy zakupu lub sprzedaży samochodu (bądź odpowiednich części). Możemy również poprawić wygląd auta przez położenie nowej warstwy lakieru albo naklejenie na drzwi jakiejś szałowej nalepki. W razie potrzeby wyruszamy z garażu i jedziemy na stację benzynową, aby uzupełnić niezbędny zapas paliwa.

Kiedy dokonamy już wszystkich możliwych przeróbek, udajemy się do centrum miasta, gdzie spotykamy się z podobnymi do nas młodymi fanatykami ryzykownych zakładów i szalonych wyścigów.

Teraz nadchodzi ważny moment zakładów. Nie każdy z potencjalnych przeciwników zgodzi się na nasze warunki. Możemy nawet zostać obrzuceni wyzwiskami! Jeżeli znajdziemy już chętnego do zakładów, to będziemy pewni, że dojdzie do pasjonującego wyścigu. O tym, kto pierwszy dojedzie do mety decyduje, nie tylko umiejętność prowadzenia samochodu, ale także jego sprawność i niezawodność w trudnych warunkach.

"Gaz do dechy" to jedyny przepis na zwycięstwo. Należy jednak uważać, aby nie spalić silnika! Jeżeli uda nam się wygrać zakład, pieniądze najlepiej zainwestować w ulepszanie naszego pojazdu. Jeśli natomiast wygramy samochód przeciwnika, najlepszym dla nas rozwiązaniem będzie natychmiastowa sprzedaż zdobytego trofeum oraz naszego auta, aby za uzyskane w ten sposób pieniądze zakupić dużo lepszy model.

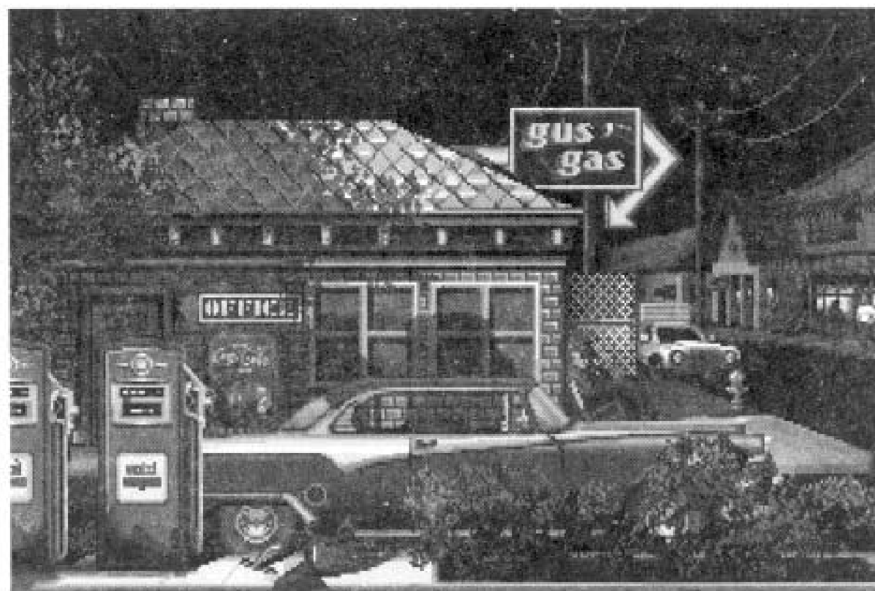
Tak więc ścigamy się z różnymi przeciwnikami, aż do momentu, gdy się pojawi ten najlepszy ze wszystkich młodych kierowców - niekwestionowany "król" całej okolicy.

Jest nim posiadacz najszybszego pojazdu, prawdziwy mistrz kierownicy. Uwaga: lepiej z nim nie zadzierajmy, jeśli nie czujemy się na siłach mu sprostać.

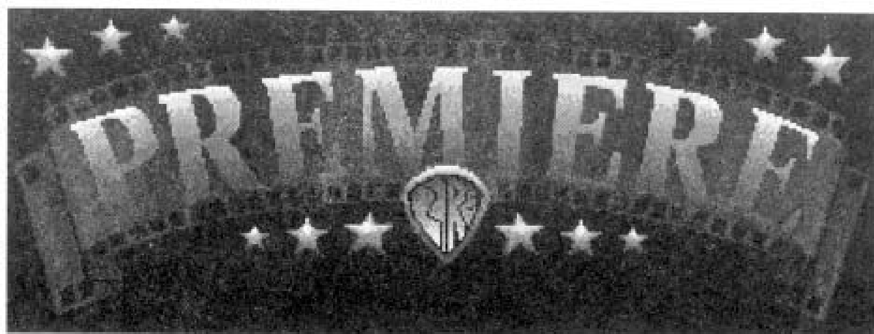
KING ("król") nawet nie zgodzi się na zakład z nowicjuszem, musimy więc wygrać odpowiednią liczbę wyścigów (zarówno *DRAG*, jak i *RACE*). Wtedy pojawi się ponownie, aby stoczyć z nami decydujący pojedynek. Jeżeli wygramy, spotka nas mnóstwo zaszczytów. Jednym z nich jest... zresztą zobaczcie sami!

A tymczasem - szerokiej drogi oraz szczęścia w zakładach życzy...

Tomasz Flanc







Producent: Core

Reżyser filmowy Clutch Gable jest naprawdę w wielkich opałach. Po trzech długich i bezsennych nocach przy pracy nad montażem ostatniego filmu z wytwórni Core Pictures, jest odrobinę zmęczony (delikatnie mówiąc) i zapada w krótką drzemkę.

Nad ranem budzi go natarczywy terkot telefonu. To dzwoni szef wytwórni filmowej Buster Smith, aby przypomnieć o popołudniowej premierze. W trakcie rozmowy z szefem Clutch stwierdza nagle, że zniknęły puszki z taśmami tegoż właśnie filmu. Jednak...

Istnieje jakaś szansa na ich odzyskanie. Gdyby udało mu się przechytrzyć wytwórnię Grumbling Pictures, odnaleźć sześć skradzionych puszek z filmami, odebrać je po cichu i dostarczyć na premierę, to zakończenie tej historii mogłoby być tak słodkie i szczęśliwe, jak te w filmach Core Pictures.

Zdesperowany więc Clutch, przemyka się do wytwórni Grumbling Pictures, gdzie tworzy się właśnie sześć filmów. Aby odzyskać skradzione puszki, będzie musiał przeszukać plany filmowe każdego z produkowanych filmów, unikając wrogich aktorów i niebezpiecznych scenografii.

Brzmi to jak naciągany scenariusz filmowy. Niestety, dla naszego bohatera jest jak najbardziej prawdziwy.

Premiere jest grą o przestrzennie skonstruowanym planie akcji. Podłoga składa się jakby z dwóch części - przedniej i tylnej (w głębi). Clutch może się poruszać pomiędzy nimi, natomiast inne postacie tego nie potrafią.

Mimo, że nasz bohater większą część życia spędza za biurkiem, jest niezłym sportowcem. Potrafi skakać, wspinać się po schodach i drabinach oraz używać wiele dziwnych broni.

Na podłodze można znaleźć mnóstwo przydatnych przedmiotów, takich jak: jedzenie (przywraca siły), statuetki podobne do Oskarów (punkty), tabliczki używane przy rozpoczęciu kręcenia kolejnych ujęć (ustalają miejsce wznowienia gry po utracie życia).

Granie w **Premiere** nie polega tylko na ruchu w poziomie, należy również poruszać się w pionie. Wiele cennych przedmiotów znajduje się wysoko nad poziomem podłogi. Taka wspinaczka jest oczywiście niebezpieczna, gdyż upadek z dużej wysokości grozi śmiercią (lub kalectwem). Oprócz ruchu w pionie i poziomie możemy również wchodzić do różnych pomieszczeń. Czasami jest to bardzo przydatne, może to być przejście na skróty, a nawet jedyna droga ominięcia przeszkód.

Jak we wszystkich grach zręcznościowych, które powstały w latach 90., tak i w **Premiere** można spotkać wiele przełączników, których efekt użycia nie zawsze jest od razu widoczny (otwierają drzwi, uruchamiają przesuwające się platformy itp.). Gra składa się z sześciu etapów, każdy z nich to sceny z aktualnie kręconych filmów.

Pierwszy etap to *Western* - pełno w nim kowboi, są więzienia, nawet saloon. Clutch broni się używając lasek dynamitu, które toczą się po podłodze i eksplodują w momencie zetknięcia z napotkanym przedmiotem.

Drugi to *Black & White*. Są tam sceny z czarno-białego filmu. Akcja toczy się w egipskiej świątyni wypełnionej mumiami oraz "żyjącymi" hieroglifami, można w niej również znaleźć koty, którym starożytni Egipcjanie oddawali boską cześć. Warto tutaj używać worków z mąką (?), aby pozbyć się przeciwników.

Następnym etapem jest *Horror*. W tej części gry należy przedostać się przez cmentarz oraz starą posiadłość zamieszkaną przez różne potworne monstra, zombi, skrzydlate demony. Obroną są tutaj buteleczki z wodą święconą.

Kolejny etap to *Cartoon*. Scenerią przypomina film "*Kto wrobił królika Rogera*". Pełno w nim postaci rodem z filmów animowanych, instrumentów muzycznych, bzyczących owadów itp. Uwaga na spadające odważniki o masie jednej tony! Wszystko to dzieje się w domu, zbudowanym przez nawiedzonego architekta.

W piątym etapie spotykamy postacie z filmów *SF*. Niestety, nie są to przyjazne nam istoty i strzelanie z broni laserowej jest tutaj warunkiem przeżycia.

Ostatni, szósty etap wprowadza nas w krainę *Fantasy*. Nie zdradzę Wam jednak co możemy tam spotkać i jakie przeżyć przygody. Przekonajcie się o tym sami.

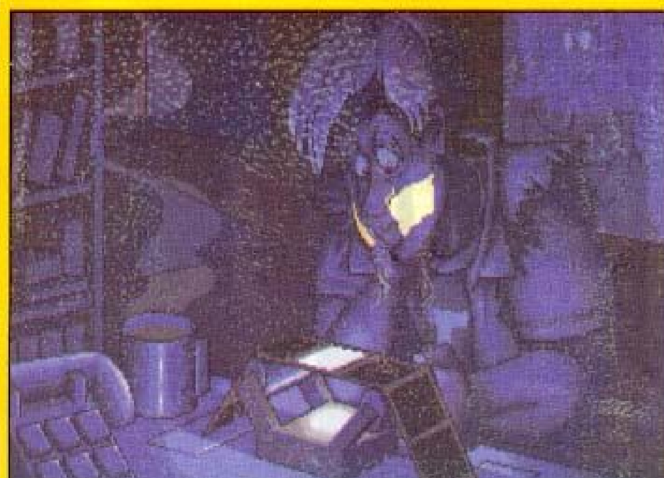
Każdy etap jest zakończony specjalnym finałem, np. pojedynek rewolwerowy. Do ukończenia każdego z etapów konieczne jest wykonanie powierzonych bohaterowi zadań, które wcale nie należą do łatwych. Jest to dużo ciekawsze, niż typowa walka z różnymi postaciami, monotonne omijanie mnożących się przeszkód itp.

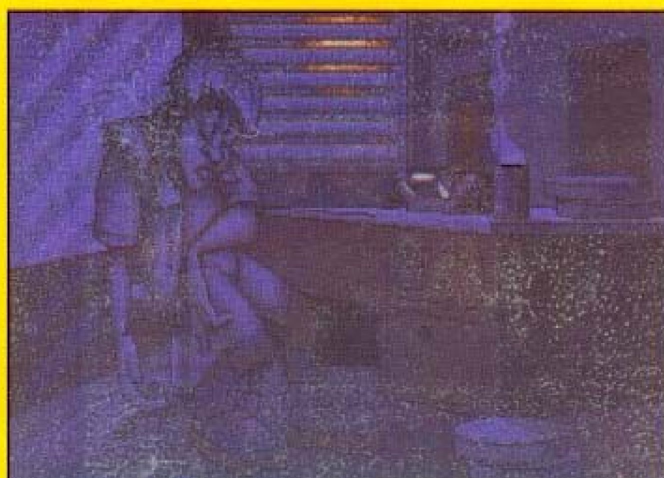
Premiere jest grą wybitnie rozrywkową. Już na jej początku animowane sekwencje wprowadzają odpowiedni nastrój. Kolorowa, śmiała grafika konsekwentnie wypełnia całą **Premiere**, dzięki czemu jest to jedna z najbardziej dopracowanych gier zręcznościowych.

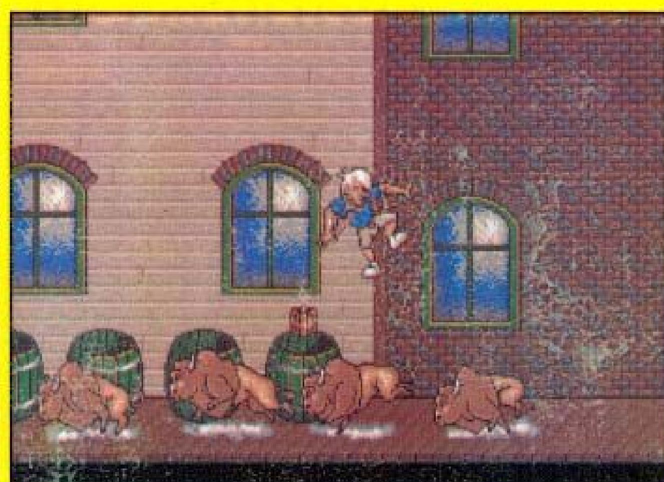
Każdy z kolejno przedstawianych etapów jest dla grającego prawdziwą niespodzianką. Przeszukiwanie kolejnych poziomów gry w poszukiwaniu nowości może być więc świetną zabawą. Dużo uroku dodaje odpowiednio dobrana oprawa muzyczna. Na przykład temat egipski jest tak wspaniały, że mógłbym go słuchać cały dzień. **Premiere** na pewno nie dostałaby *Oskarów* za oryginalność, ale nie jest to najważniejsze. Gra jest po prostu ładna, zabawna, nie nudzi się szybko i to mnie zadowala.

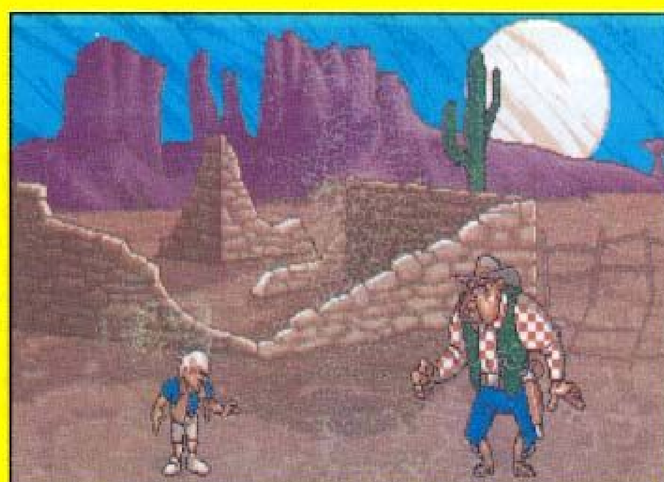
Adam Struk







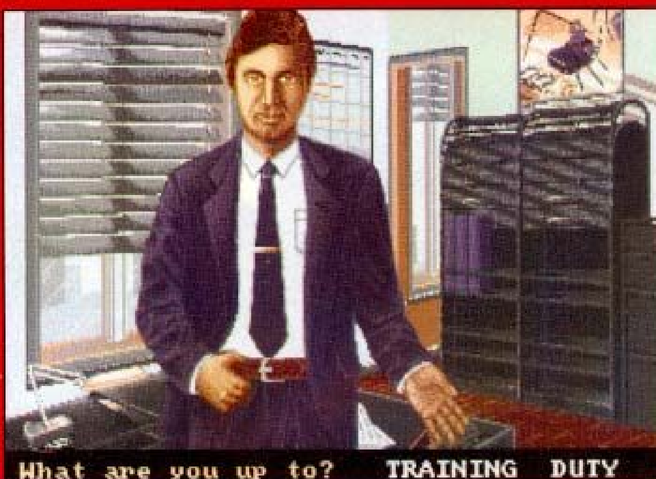




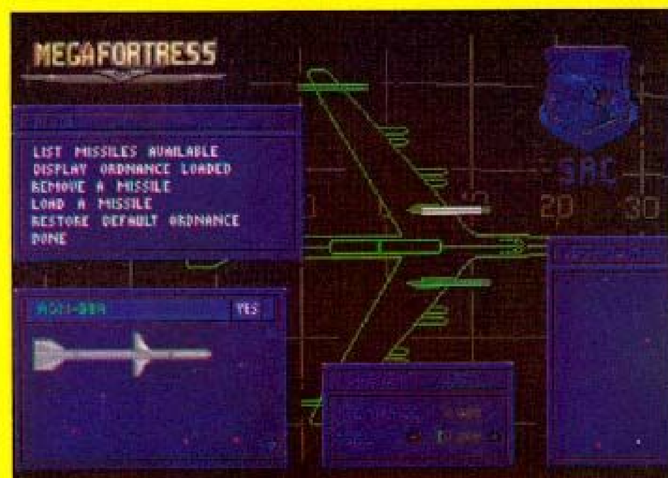








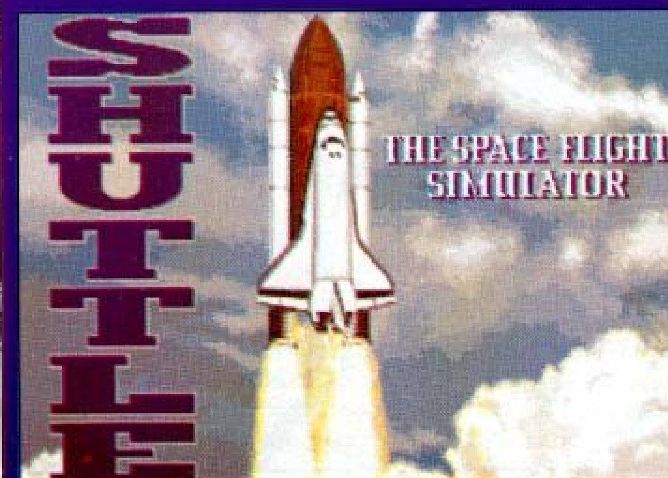
What are you up to? TRAINING DUTY



MEGAFORTRESS
LIST MISSILES AVAILABLE
DISPLAY ORDNANCE LOADED
REMOVE A MISSILE
LOAD A MISSILE
RESTORE DEFAULT ORDNANCE
DONE
SAC



TAC OFF



SHUTTLE
THE SPACE FLIGHT SIMULATOR



United States



A-320 AIRBUS

Producent: Thalion

Czy lot samolotem pasażerskim może być ciekawy i emocjonujący? Wielu zapewne sądzi, że nie. Jednak ciągle wzrastająca popularność programu **A-320 AirBus** zdaje się temu zaprzeczać. Wbrew pozorom cywilny lot związany jest z wieloma trudnościami. Przeciwnikami pilota nie są wrogie samoloty czy rakiety, lecz zła pogoda, awarie i trudności nawigacyjne. Pilot samolotu pasażerskiego zmuszony jest do podporządkowania wszystkich swoich umiejętności rygorom regularnej komunikacji, a więc wygodzie i bezpieczeństwu pasażerów. Wszelkie akrobacje, nagłe skręty lub wstrząsy są tutaj niemile widziane i mogą się przyczynić do utraty pracy.

Od strony symulacyjnej - program jest wręcz nienaganny. Przy tworzeniu **A-320 AirBus** programiści szeroko korzystali z doświadczeń pilotów i konstruktorów tego samolotu. Dzięki temu nasze wrażenia z komputerowego lotu niewiele odbiegają od rzeczywistości. Aby lepiej zrozumieć, dlaczego tak się dzieje, należy zapoznać się bliżej z tytułowym *A-320.*

Jest to pierwszy na świecie samolot pasażerski, w którym zastosowano w pełni system *"Fly-by-wire"* - elektroniczną kontrolę odchylania sterów z komputerowym wspomaganiem stateczności samolotu. Po wprowadzeniu tego systemu w miejsce tradycyjnego wolantu pojawił się tzw. drążek boczny zbliżony koncepcyjnie do naszych domowych joysticków. Centralą sterowania samolotu *A-320* jest specjalny system komputerowy - *Flight Management*

MegaFortress

Producent: Artech Digital Entertainments

Nareszcie! Za sprawą programu **MegaFortress** firmy **Artech** została wypełniona luka istniejąca dotychczas na rynku lotniczych symulacji, a dotycząca współczesnych samolotów bombowych. W natłoku myśliwców, śmigłowców bojowych czy samolotów szturmowych brakowało tych największych i najpotężniejszych maszyn. Od teraz jednak każdy nabywca tej gry będzie mógł stać się, w jednej osobie, pilotem i resztą załogi nowoczesnego samolotu bombowego.

Tytułowy **MegaFortress** jest futurystyczną modernizacją bombowca strategicznego Boeing B-52 *StratoFortress*. Podobnie jak i pierwowzór, jest on napędzany ośmioma silnikami odrzutowymi, posiada dwa zewnętrzne pylony do podwieszania uzbrojenia oraz dwie zamykane komory bombowe. Zamontowano również rozbudowane systemy łączności radiowej, urządzenia do naprowadzania rakiet, komputerowy system radarowy, zespół kamer telewizyjnych, automatycznego pilota, zdalnie sterowany system obronny oraz oczywiście, kompletną instalację elektryczną i hydrauliczną.

Po uruchomieniu programu i podaniu nazwiska pilota, wybieramy rodzaj misji do wykonania. Misję możemy wybrać sami (*"Select"*) lub program załaduje najłatwiejszą (*"Assign"*). Możemy wybrać jeden z trzech scenariuszy gry:

1. **Red flag** - treningowe loty na terenie USA. Mamy do dyspozycji szesnaście zadań. Pierwsze cztery służą doskonaleniu podstawowych umiejętności pilotażu. W pozostałych misjach pilot dokonuje ataków na pozorowane cele, znajdujące się na odpowiednio przygotowanych poligonach.

2. **Persian Gulf** - prawdziwe loty bojowe w rejonie Zatoki Perskiej; czternaście misji bojowych o zróżnicowanym profilu zadań.

Shuttle

Producent: Virgin

Program **Shuttle** jest bardzo dokładnym symulatorem promu kosmicznego. Każda pojedyncza gałka czy przełącznik, z istniejących w prawdziwym promie kosmicznym, jest przeniesione do tej gry. Nie będę ich tutaj wyliczał, od tego jest bogata instrukcja obsługi, cała zaś "gałkologia" została przedstawiona w formie dużego plakatu, co w pewien sposób ułatwia poszukiwania interesujących nas informacji, pod warunkiem, że umieścisz go na ścianie za monitorem.

Tak ogromna ilość przyrządów jest oczywista, prom kosmiczny jest bardziej skomplikowany od każdego samolotu, a więc potrzebuje znacznie większej ilości urządzeń sterujących i kontrolujących.

Nie można, na przykład, będąc w przestrzeni kosmicznej, po prostu otworzyć drzwi na zewnątrz. Należy najpierw uruchomić wszystkie mechanizmy odpowiedzialne za bezpieczeństwo, ustawić zawory regulujące ciśnienie powietrza oraz dokonać jeszcze paru technicznych operacji. Jeżeli tego nie zrobisz, to cały pojazd zostanie zdekompresowany, a załoga - wyssana w próżnię. Ale system komputerowy, na szczęście, nie pozwoli nam na popełnienie takiego głupstwa.

Nie należy się przejmować stopniem skomplikowania różnych operacji; to nie jest aż tak trudne, jak może się nam wydawać w tej grze. Autorzy programu pomyśleli również o tych, którzy nigdy nie przechodzili przeszkolenia w NASA.

Można zmieniać opcje tak, aby dostosować je do żądanego poziomu trudności. Jeżeli nie chcemy przechodzić przez wszystkie procedury startowe (uwaga: około trzech godzin żmudnego sprawdzania i przygotowywania jednostek napędowych - na szczęście, nie w czasie rzeczywistym), wówczas możemy rozpocząć misję na orbicie lub przejść od razu do końca lotu, kiedy należy "tylko" pomyślnie wylądować.



and Guidance Computer (*FMGC*), w którego pamięci zapisano parametry, charakteryzujące wszystkie ważniejsze trasy lotnicze świata. System *FMGC* zbiera również dane, napływające z szeregu czujników i przyrządów pokładowych. Dzięki temu można bezbłędnie zlokalizować położenie samolotu w przestrzeni powietrznej, określić jego prędkość poziomą i pionową oraz wszystkie inne, niezwykle ważne parametry lotu. Uzyskane dane są następnie wyświetlane na specjalnych monitorach.

Jak widać, nasza domowa zabawa w latanie niezwykle przypomina działanie prawdziwego pilota. Podobnie jak i on, mamy przed oczami monitor komputerowy, a w rękach dzierżymy "drążek sterowy".

Program **A-320 AirBus** dzięki modularnej budowie zajmuje tylko jedną dyskietkę i wymaga 1 MB pamięci RAM (na Amigę i Atari ST).

Gra oferuje nam dwie zasadnicze opcje:
Training Mode - lot treningowy,
Duty Mode - poważne loty na liniach Lufthansy.

W drugim przypadku przechodzimy stopniowo od statusu początkującego pilota (*Student Pilot*), do pełnego profesjonalizmu (*Chief Pilot*).

W programie zawarto dane osiemdziesięciu tras lotniczych oraz ponad 150 parametrów służących do lądowania "na przyrządy". Przed każdym startem należy wprowadzić do pokładowego komputera odpowiednie parametry lotu oraz kody określające trasę przelotu i miejsce lądowania. Pilot jest odpowiedzialny również za ustalenie konkretnej, niezbędnej ilości paliwa. Powinno się go zabrać dokładnie tyle, aby wystarczyło na bezpieczny przelot. Zbyt duża ilość paliwa

3. **Flight of the old dog** - tylko jedna misja: *"Escape from dreamland"*, jest przeznaczona dla najbardziej doświadczonych lotników. Polega na samodzielnym wytropieniu i zniszczeniu obozu terorystów.

Wszystkie misje zaopatrzone są w krótką charakterystykę czekającego nas zadania oraz mapkę z zaznaczonymi celami do zniszczenia. Dostępne są również dodatkowe funkcje:

"Info - Select" - dodatkowe informacje.

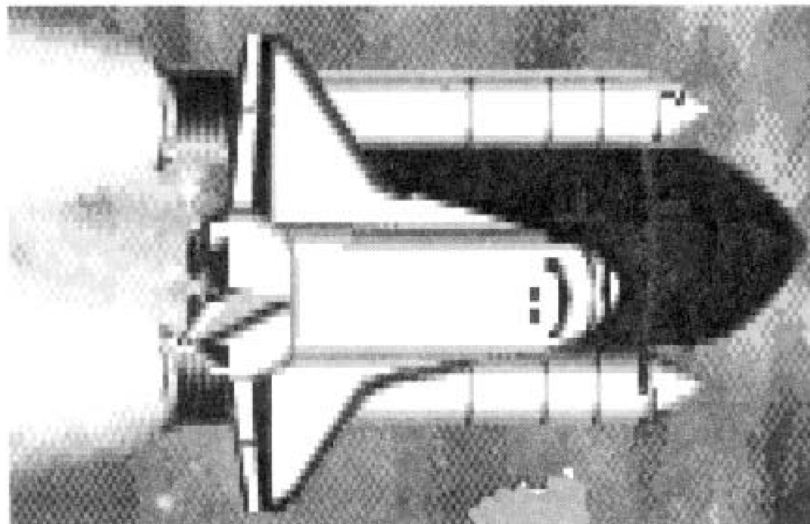
"CIU - MIL" - przełączanie trybu wyświetlania mapy. *"CIU"* to mapa administracyjna, na której zaznaczone zostają drogi, większe miejsowości, granice stanów lub regionów oraz informacje o wysokości terenu i ilości mieszkańców poszczególnych miast. *"MIL"* jest mapą topograficzną pozwalającą zaznajomić się z rodzajem, typem i zasięgiem stacji radarowych znajdujących się w pobliżu trasy przelotu oraz dostarczającą informacji o własnych i nieprzyjacielskich bazach.

"Camera control" - pozwala na oglądanie samolotu z zewnątrz:
- *"Zoom in"* (powiększenie);
- *"Zoom out"* (pomniejszenie);
-*"Remote"* i *"Slot"* (widok samolotu pod dowolnie ustawionym kąte;),
- *"Target"* (spojrzenie na nasz samolot z pozycji nieprzyjaciela);
- *"Nose"* (widok z kabiny).

"Waypoint Off-On" - przy ustawieniu na *"On"* sprawdzamy dystans dzielący poszczególne cele; po wybraniu *"Select"* przechodzimy do menu *"Mode"*:
- *"List missiles available"* - przegląd uzbrojenia do zainstalowania;
- *"Display ordnance loaded"* - wybór miejsca na instalację;
- *"Remove a missile"* - usuwanie uzbrojenia.
- *"Load a missile"* - uzbrajanie;
- *"Restore default ordnance"* - przegląd posiadanego uzbrojenia.

Po należytym uzbrojeniu samolotu możemy rozpocząć właściwą misję.

Program bardzo wiernie oddaje realia lotu samolotem tej wielkości, co zmusza nas do wykonywania kilku



W trakcie całej misji możemy korzystać z pomocy komputera. Na najprostszym poziomie gry komputer pokazuje nam dokładnie co i jak należy w danym momencie wykonać, nie jest więc możliwe popełnienie błędu. Gdy już jesteśmy bardziej "oblatani", możemy zwiększać poziom trudności i podejmować w pełni samodzielne decyzje. Rzecz jasna, można zadowolić się tym, że po prostu wykonało się wyznaczoną misję, gdy prowadził nas komputer, ale zawsze więcej przyjemności sprawia świadomość pełnej kontroli nad całym promem kosmicznym. Oczywiście, i teraz możemy korzystać z pomocy komputera, ale wtedy nie objaśnia nam wszystkiego, co robi.



nadmiernie obciąży samolot, powodując zmniejszenie limitu wagowego przypadającego na ładunek użyteczny. Łatwo zrozumieć więc, dlaczego do programu została dołączona ponad dwustustronicowa instrukcja. Zawarto w niej charakterystykę programowania komputera pokładowego, kurs nawigacji oraz niezbędny w krytycznych momentach, szczegółowy opis możliwych awarii samolotu. Dzięki bardzo dobrej grafice wektorowej, reakcje "naszego" samolotu są szybkie i płynne, a niezwykle sugestywne efekty dźwiękowe dodatkowo jeszcze uzupełniają i tak już wystarczająco realistyczny obraz całości.

Na marginesie można tu wspomnieć, że prawdziwi piloci samolotów *A-320 AirBus* są szkoleni na potężnych symulatorach lotniczych, których jednostkową wartość szacuje się na ok. 10 mln dolarów.

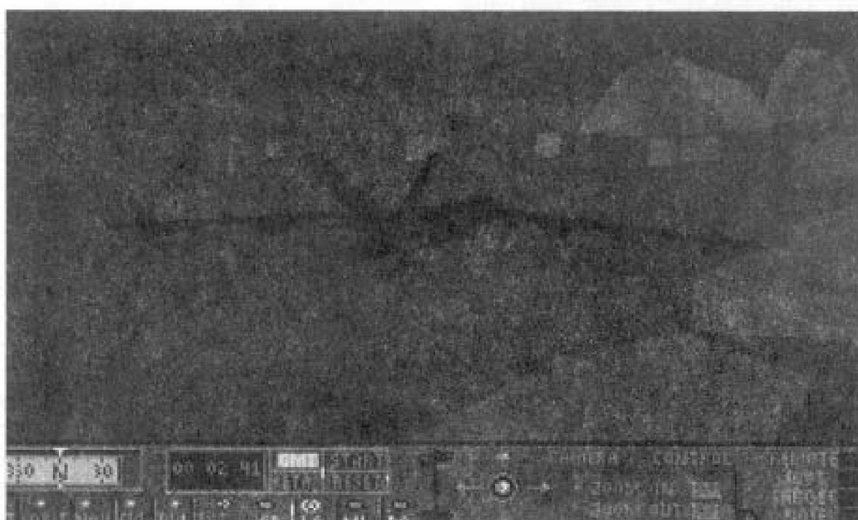
Są to wielkie urządzenia, idealnie przedstawiające nie tylko wnętrze kabiny pilotów wraz z rozmieszczeniem przyrządów, ale również reakcje samolotu na ruchy drążkiem sterowym. Stało się to możliwe dzięki zastosowaniu skomputeryzowanego systemu hydraulicznych siłowników.

To właśnie dzięki ich oddziaływaniu kabina "ożywa", podnosząc się lub opadając przy zmianach wysokości, bądź też przechylając się podczas skręcania. Dochodzi do tego odpowiednio przygotowany przez komputer krajobraz, wyświetlany na zastępujących okna kabiny ekranach. Zawiera on wszystkie szczegóły terenu, z jakimi pilot może się spotkać podczas rzeczywistych lotów. Zadbano również o symulację najbardziej niebezpiecznych sytuacji, jak na przykład mgły, gwałtowne ulewy, burze, oblodzenie, awarie silników itp.

Dla fanatyka gier lotniczych, "oblatanie" symulatora stanowi szczyt marzeń. Wiedziała o tym również

równocześnie czynności na różnych stanowiskach. Aby ułatwić to zadanie, wszystkie funkcje związane z lotem są obsługiwane za pomocą myszy. Symbole poszczególnych stanowisk umieszczone są po lewej stronie u dołu ekranu i w kolejności:
- kabina pilota,
- stanowisko mechanika,
- stanowisko nawigatora,
- stanowisko radarowe,
- stanowisko operatora uzbrojenia.

Ze względu na swoje skomplikowanie, wszystkie elementy lotu zostały pogrupowane w oddzielne procedury, z którymi możemy zaznajomić się na stanowisku mechanika za pomocą funkcji "*Procedural*". Opiszę pokrótce



Wszystkie nasze loty obrazują realia wykonanych już misji promów kosmicznych lub przewidywanych na podstawie obecnej technologii. Możemy więc przeżyć pierwszy lot promu kosmicznego *Columbia* lub wystrzelenie teleskopu Hubble'a albo wyniesienie na orbitę części do montażu stacji orbitalnej. Szczególną frajdę sprawi nam oglądanie Ziemi, majestatycznie obracającej się na tle kosmicznej czerni - kontynenty przechodzą kolejno przez nocne ciemności i światło dzienne. Wrażenie jest tak silne, że podczas "przebywania w kosmosie" możemy doznać dziwnego uczucia pełnej swobody i spokoju, kiedy wszystkie nasze przyziemne problemy zdają się być dalekie i nieważne.

Możliwe, że nie będziemy mogli zasnąć, jeżeli nie uda nam się wystrzelić satelity szpiegowskiego całkowicie samodzielnie, bez jakiejkolwiek pomocy komputera, albo dopóki nie uda nam się wylądować bez rozbicia promu. Każda z misji jest wspaniałym sposobem na pożyteczne spędzenie kilku godzin przy naszym komputerze.

No tak - kilku godzin. Gra **Shuttle** nie jest dla niecierpliwych, chociaż zastosowana w programie grafika wektorowa jest bardzo płynna i szybka, lecz dla ukończenia każdej misji należy wykonać wiele operacji myślowych i manualnych. Jest to naprawdę ciekawa i wymagająca gra symulacyjna.

Najlepiej zrobimy, jeżeli wpierw przeczytamy dokładnie instrukcję do danej misji i upewnimy się, że przełączniki na wszystkich panelach kontrolnych są właściwie ustawione.

Pewnym problemem jest to, czy jeżeli opanujemy już wszystko do perfekcji, możemy myśleć o prawdziwym locie na orbitę i z powrotem. No cóż, kompetentną ocenę naszych umiejętności możemy uzyskać tylko w NASA, ale ze względu na koszt podróży do Stanów Zjednoczonych, nie będzie to (chyba) możliwe.

Jeżeli wydaje Wam się, że opanowaliście już wszystkie symulatory lotów, spróbujcie zagrać w **Shuttle**. To prawdziwy test Waszych umiejętności w obsłudze tego rodzaju programów.

Jacek Karolczak

firma **Thalion**. Wraz z pojawieniem się na rynku programu **A-320 Air-Bus** ogłoszono specjalny konkurs, w którym mógł wziąć udział każdy, kto przeszedł w programie całe szkolenie od poziomu *"Student Pilot"* aż do *"Chief Pilot"* i przesłał na adres firmy oryginalną dyskietkę z potwierdzeniem tego wyczynu. Nagrodą był seans "prawdziwego" latania na wspomnianych już wcześniej, profesjonalnych symulatorach lotniczych.

Spróbujmy więc teraz sprostać wymaganiom, które stawia nam ten program.

Tomasz Łoboda



trzy najważniejsze z nich: start, atak rakietowy i lądowanie.

1. Start:

a. Stanowisko mechanika:
- *"Batteries ON"* - załączenie baterii.

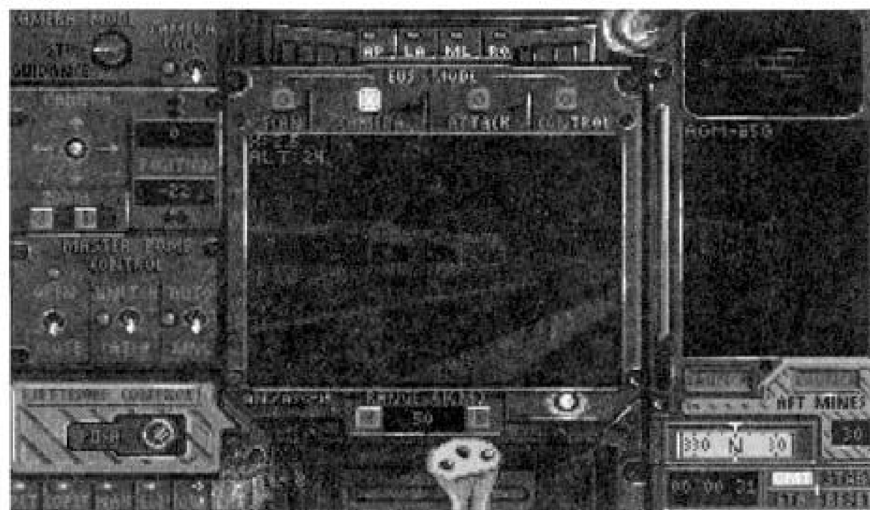
b. Stanowisko pilota:
- *"Parking brake ON"* - włączenie hamulców kół;
- *"All engines ON"* - dopływ prądu do silników;
- *"Start engine switch - C"* - włączenie urządzenia rozruchowego;
- *"Power to 15%"* - moc silników ustawiona na 15%;
- *"Start engine switch - F"* - urządzenie rozruchowe wyłączone;
- *"Flaps - down"* - klapy w pozycji wychylonej;
- *"Taxi/land"* - pozycja "Land", przygotowanie do kołowania;
- *"Power 100%"* - moc silników;
- *"Parking brake - OFF"* - hamulce kół zwolnione;
- *"At 200 KTS - lift off"* - gdy samolot osiągnie prędkość 200 km/h, należy poderwać dziób i zacząć wznoszenie.

2. Atak rakietowy:

a. Stanowisko pilota:
- *"Auto pilot ON"* - włączenie automatycznego pilota;

b. Stanowisko operatora uzbrojenia:
- *"Attack"* - przełączenie radaru na tryb śledzenia celów. Na sylwetce przedstawiającej samolot należy wskazać miejsce, z którego rakieta ma zostać odpalona; następnie zaznaczamy interesujący nas obiekt na obrazie radarowym. Gdy cel znajdzie się w zasięgu określonego pocisku, pojawi się komunikat *"Target in range"*, wówczas odpalamy rakietę opcją *"Launch"*.

Uwaga: jeżeli pocisk znajduje się w komorze bombowej, to przed odpaleniem należy ją otworzyć.



3. Lądowanie:

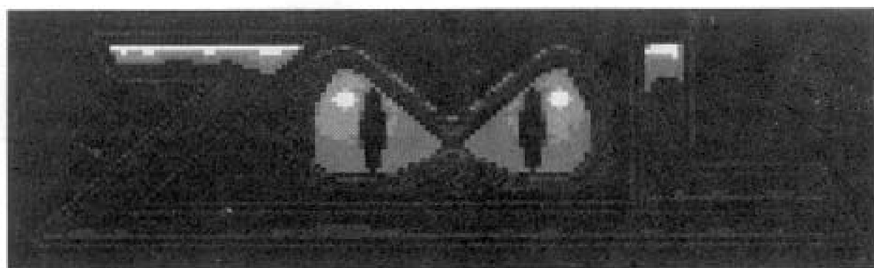
a. Stanowisko pilota:
- *"Air brakes ON"* - włączenie hamulców aerodynamicznych;
- *"Reduce thrust"* - redukcja mocy silników do szybkości ok. 375 km/h;
- *"Flaps and gear - down"* - przy wyraźnie widocznym pasie startowym należy wychylić klapy i wyciągnąć podwozie;
- *"Touch down below 250 KTS"* - manipulując ciągiem silników i wychyleniem sterów, tak ustawiamy samolot, aby opadał pod niewielkim kątem w stosunku do ziemi. Prędkość samolotu w momencie dotknięcia kołami pasa nie powinna być większa od 250 km/h. Po wylądowaniu redukujemy moc silników do 15% i włączamy hamulce kół.

W **MegaFortress** samolot może być również sterowany joystickiem lub za pomocą klawiatury numerycznej: "8" (dół), "2" (góra), "4" (lewo), "6" (prawo), *"plus"* i *"minus"* (sterowanie ciągiem silników).

Pomimo znacznego skomplikowania, gra przynosi sporo przyjemności i satysfakcji każdemu miłośnikowi symulacji lotniczych.

Tomasz Łoboda





Producent: Gremlin

Powstało już dużo gier zręcznościowo-platformowych. Najnowsza jednak gra znanej firmy **Gremlin** wyprzedziła konkurencję. Już po kilkunastu minutach obcowania z **Zoolem** byłem nią autentycznie zachwycony. Ogromna kampania reklamowa (reklamówki, odznaki, koszulki) towarzysząca promocji tego programu nie była przesadzona.

Zool rozpoczyna więc swoją wędrówkę po Słodkim Świecie. Na każdym etapie jest inna oprawa graficzna, inne stworki do pokonania, inne przedmioty do zebrania. Gra zbudowana jest z siedmiu etapów, po trzy sekcje każdy.

Na końcu trzeciej sekcji, czyli przed wejściem do nowego poziomu, ***Zool*** będzie musiał walczyć ze strażnikiem. Zapewniam, że będzie to trudna walka i należy wykazać się nie lada zręcznością, aby ją wygrać. Świat, w którym porusza się nasz bohater pełen jest (jak zapewne się już domyślacie) różnych słodyczy, np. czekoladek, cukierków, lizaków oraz wielu innych pyszności. Wygląda to tak naturalnie, że chciałoby się zabrać wszystko z ekranu!

Również paskudne stworki przedstawione są tutaj jako poruszające się (niestety) słodycze. Pozostałe światy do przejścia to: *Świat Owocowy*, *Świat Muzyczny*, *Świat Strzelanin*, *Świat Narzędzi* itd.

Jak więc ***Zool*** obroni się przed wszystkimi potworami, które staną mu na drodze?

Zdecydowanie najszybszą i chyba najłatwiejszą metodą pozbycia się wrogich stworów jest użycie kul ognistych. Niestety, ich ilość jest ograniczona, należy więc używać je oszczędnie. Na szczęście, każda znaleziona rzecz powiększy liczbę kul. Inną możliwością walki, to użycie *SSS* - czyli wirujące cięcie mieczem. Jeżeli wszystko zawiedzie, można ostatecznie wskoczyć stworkowi na głowę. Po wygranej potyczce otrzymujemy premię. Może to być kilka cukierków do zebrania lub muchy przywracające energię.

Niektóre stworzenia strzelają tysiącami małych kuleczek, aby trafić ***Zoola***. Inne co najwyżej gonią go, lecz i tak mogą być niebezpieczne. Na niektórych poziomach, mogą okazać się groźne także rzeczy, które wyglądają nieszkodliwie. Znakomitym tutaj przykładem może być kiść winogron znajdująca się w *Świecie Owoców*. Mimo niewinnego wyglądu, potrafi strzelać do nas pojedynczymi winogronami - tak więc trzeba na każdym kroku uważać.

W trakcie gry napotkamy nie tylko same przeciwności losu. Pomogą nam na pewno różne magiczne bronie, cytryny (ich sok zabija wrogów), młotki (to podwójni agenci, gdyż spotkanie z nimi zabiera nam energię, ale pomogą Ci z pewnością...).

Wspomnę teraz o kilku potężnych broniach ***Zoola***, takich jak bomba, super-skok, duch oraz magiczna tarcza. Bomba może być bardzo przydatna w awaryjnych sytuacjach, gdyż zmiata wszystko dookoła. Super-skok pozwala ***Zoolowi*** skakać bardzo wysoko, co czasami jest niezbędne. Duch zrobi wszystko, co zrobił ***Zool*** i jest bardzo przydatny w walce z potworami. Magiczna tarcza czyni ***Zoola*** przez pewien czas niewidzialnym i przez to odpornym na ciosy potworów, niebezpieczne przeszkody itp. ***Zool*** może również łapać się ściany i skakać na przemian, co pozwala osiągać platformy, znajdujących się nawet na dużych wysokościach.

Mimo tych wszystkich ułatwień, sądzę, że przejście wszystkich 21 sekcji jest bardzo trudne i wymaga dużej praktyki w operowaniu joystickiem.

Gra jest fenomenalnie opracowana pod każdym względem: doskonała grafika i ciekawe efekty dźwiękowe oraz wysoki poziom tzw. "grywalności".

Moim zdaniem, jest to najlepsza gra zręcznościowo-platformowa, z jaką się ostatnio spotkałem. Serdecznie polecam.

A teraz kilka podpowiedzi dla niecierpliwych graczy:

Gdy ujrzysz planszę tytułową gry, napisz GOLDFISH (ekran powinien mignąć). Teraz możesz wybrać jeden z siedmiu etapów gry (F1 do F7).

Podczas gry: 1 - nietykalność, 2 - następna sekcja, 3 - następny świat, 4 - śmierć ***Zoola*** (przykry widok). Jeśli nie wiesz, jak przejść drugą sekcję drugiego świata, to zagraj na fortepianie nuty, które wcześniej spotkałeś w tej sekcji.

Szymon Grabowski



THE GAMES ESPANA 92

Producent: Ocean

Jest rzeczą wręcz zdumiewającą, ile w ciągu dwunastu miesięcy może powstać dobrych gier sportowych. Olimpijski rok 1992 zaowocował powstaniem wielu komputerowych symulacji sportowych.

Firma **Ocean**, słynąca z komputerowych wersji głośnych filmów, również nie przegapiła okazji do stworzenia nowego, niezwykle rozbudowanego symulatora sportowego - **The Games Espana '92**.

Szokujący jest już pierwszy kontakt z tym programem. Wywołuje powszechne zdziwienie, jak autorom gry udało się pomieścić zaledwie na czterech dyskietkach aż trzydzieści konkurencji olimpijskich, elementy strategii i taktyki prowadzenia sportowej oraz pełny zbiór informacji z historii ruchu olimpijskiego, który śmiało możemy nazwać małą encyklopedią olimpijską.

Cały program zawodów jest podzielony na sześć zasadniczych grup:

- boks,

- judo,

- zapasy,

- szermierka,

- pływanie i skoki do wody,

- konkurencje lekkoatletyczne.

Po wyselekcjonowaniu danej grupy dyscyplin sportowych stajemy przed kolejnym wyborem. Teraz powinniśmy zadecydować o tym, czy:

- życzymy sobie osobiście brać udział w poszczególnych konkurencjach,

- chcemy pełnić rolę managera oraz trenera zespołu,

- zdecydowaliśmy się najpierw obejrzeć trochę olimpijskiej statystyki,

- pragniemy dowiedzieć się czegoś na temat dawnych olimpiad.

Program w pełni oparty jest na autentycznych danych - daty rozgrywania zawodów w poszczególnych konkurencjach na Olimpiadzie są zgodne z rzeczywistością.

Jeżeli wybierzemy teraz sekcję treningową (*Managment Section*), zostaniemy natychmiast przeniesieni do biura, gdzie znajdują się wszystkie akta naszej drużyny, dziennik zajęć, kalendarz i zegar oraz, oczywiście, komputer.

To tutaj właśnie planujemy cały cykl treningowy dla poszczególnych zawodników. Komputer pomaga nam obliczać wszelkie dane statystyczne, porównywać wyniki, międzyczasy, a także oblicza relacje rytmów biologicznych każdego z zawodników w stosunku do ich specjalności i terminów zawodów. Wszystkie te elementy przygotowań olimpijskich są dla nas bardzo ważne, gdyż musimy pamiętać, że konkurencje olimpijskie odbywają się w ściśle określonych dniach i godzinach, a my jako trenerzy musimy zakończyć cykl przygotowań olimpijskich przed wyznaczonym terminem.

Najpierw należy przydzielić posiadanych sportowców do danych dyscyplin sportowych. Następnie ustalamy plan zajęć i program prowadzonych ćwiczeń i treningów tak, aby szczyt formy przypadł dokładnie na olimpiadę.

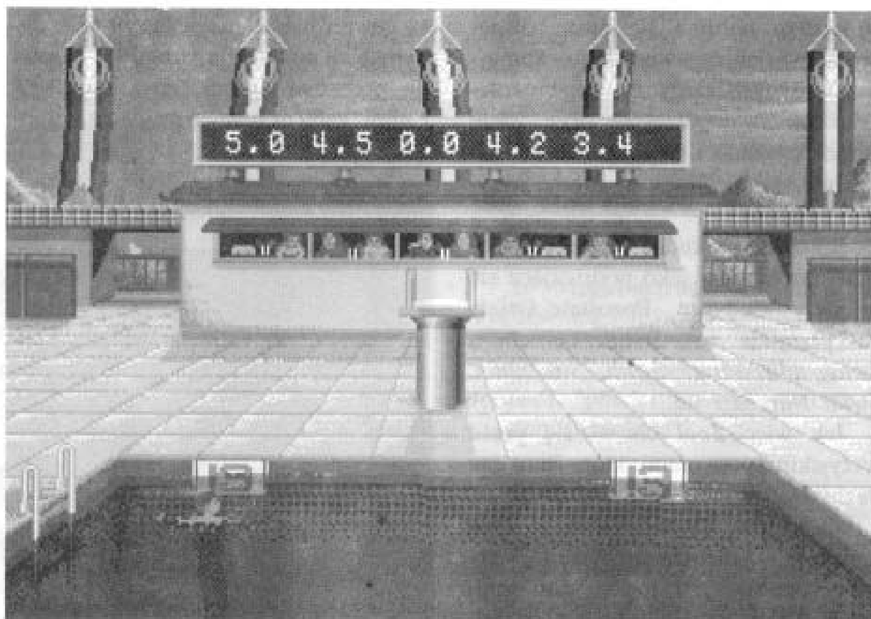
Po sprawdzeniu umiejętności oraz stopnia zaawansowania w realizacji planów treningowych, przechodzimy do części zręcznościowej (*Action Section*). Jeżeli dzień przystąpienia do zawodów pokrywa się z dniem ich rzeczywistego rozgrywania na Olimpiadzie w Barcelonie, wtedy możemy wziąć w nich udział.

W przeciwnym wypadku możemy jedynie potrenować (*Practice*). Chociaż i ten rodzaj zawodów może być dla nas pouczający, walczymy tutaj nie tylko z czasem, ale również z własnymi słabościami.

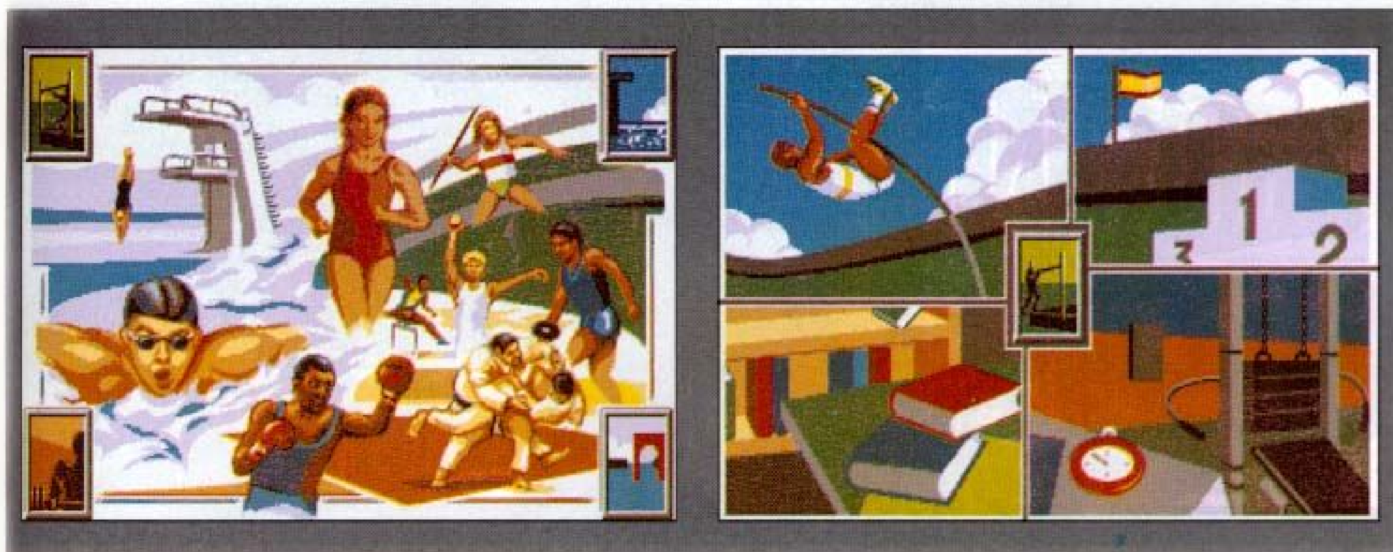
Walkę prowadzimy, oczywiście, przy pomocy niezawodnego joysticka. Szybkie wychylenia w lewo i w prawo oraz impulsowe naciskanie przycisku "*Fire*" zapewnią nam sukces w większości konkurencji.

The Games Espana '92 przeznaczona jest dla wszystkich, którzy kochają sport - także ten w wydaniu komputerowym.

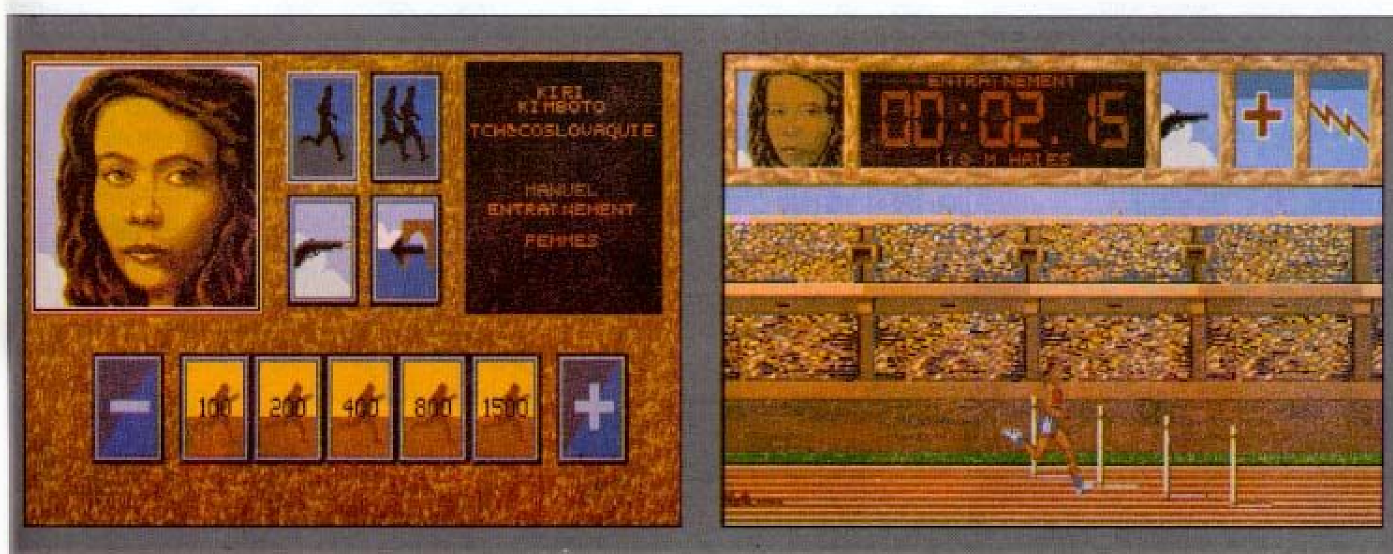
Jacek Ryć



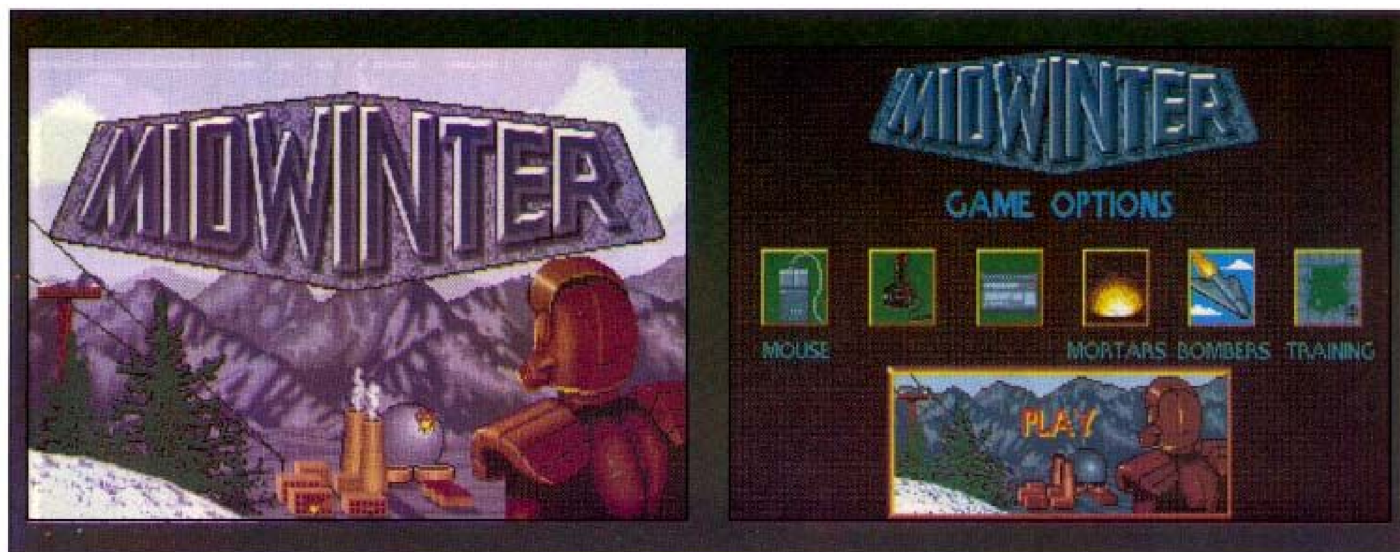







KIRI
KIMBOTO
TCHECOSLOVAQUIE
MANUEL
ENTRAINEMENT
FEMMES
100
200
400
800
1500
ENTRAINEMENT
00:02.15
110 M HAIES




MIDWINTER
MIDWINTER
GAME OPTIONS
MOUSE
MORTARS
BOMBERS
TRAINING
PLAY




Fox Plateau
hut
bunker
church
garage
pylon
stores
cable car
radio
factory
house
heat mine
police
warehouse
synthesis plant
headquarters
magazine
settlement
multiple buttons
KEY
RELIEF
FULL MAP
PEOPLE
CLOSE MAP
SO YOU WANT TO SURRENDER ?
YES
NO





Producent: Microplay

Rozpoczęła się nowa era lodowcowa...

W piątek **8 września 2039 r.** zaobserwowano nad Florydą białe światło szybko przemieszczające się w kierunku wschodnim. Wczesne raporty astronomów zapowiadały możliwość międzyplanetarnej wizyty. Przyklasnęli temu z zapałem politycy i obywatele. W środkach masowego przekazu aż huczało od plotek.

Wstrząs spowodowany zetknięciem się obiektu z Ziemią dało się odczuć nawet w Londynie i Sydney. W Pekinie i Bombaju budynki zostały zburzone do fundamentów. Bliżej epicentrum, na wschodniej granicy Birmy, nikt nie miał szansy przeżyć fali uderzeniowej.

48 godzin później fala przypływu uderzyła w zachodnie brzegi Ameryki. Do Moskwy już nigdy nie dotarło światło dzienne. Miliony ludzi zginęło w ciemnościach. Powódź zniszczyła zamieszkałe tereny w Azji i na wyspach Pacyfiku. Ten pokaz super-siły agresora spowodował, że rozerwały się wszystkie pakty i przymierza.

Satelity przedstawiły obraz zniszczeń, których rozmiar wskazywał raczej na użycie bomby wodorowej o sile 10 tys. megaton, niż na upadek ogromnego meteorytu. Ponad tysiąc kilometrów kwadratowych lasu uległo zniszczeniu przez wybuch. W odległości do 300 km od miejsca wybuchu zostały spalone i zburzone wszystkie zabudowania - nie zaobserwowano tam żadnych śladów ludzkiego życia. Do atmosfery przedostały się miliony ton pyłu i błota - gęste chmury przysłoniły niebo nad połową globu i powoli rozprzestrzeniały sie nad pozostałym obszarem.

Około Bożego Narodzenia wszystko zaczęło się wyjaśniać. Jeżeli nawet była to broń nuklearna, to nie powodowała opadu radioaktywnego. Stwierdzenie tego faktu spowodowało, że cały świat zrozumiał, iż nie był to atak, "tylko" upadek meteorytu o olbrzymich rozmiarach. Pewne było tylko jedno, że skutki tej katastrofy dadzą się odczuć jeszcze przez bardzo długi okres czasu.

W **2040 r.** Związek Sowiecki nie zebrał wcale plonów zbóż. Wszystkie pola uprawne zamieniły się w ugór. Ciemność i zimno opanowały kraj. Rozpanoszył się chaos i głód. Kraje położone w strefie równikowej oparły swoją ekonomię na zakazie handlu z przybyszami z innych państw. Australia i Nowa Zelandia zostały zalane przez fale uciekinierów w popłochu opuszczających południowo-wschodnią Azję. Stany Zjednoczone przygotowywały się do obrony swojego terytorium przed odczuwającymi coraz większe zimno Kanadyjczykami. Rabowano ze sklepów wszystko co się nadawało do jedzenia. W tym czasie flota USA rozpoczęła podbój Meksyku.

W **2045 r.** średnia temperatura w Europie spadła do 2 stopni Celsjusza, zaczęły zamarzać wielkie rzeki. Zapasy z ostatnich zbiorów zbóż skończyły się już dawno. Do niedawna bogate, wysoko uprzemysłowione kraje Zachodu zaczęły pożądliwie spoglądać w stronę wzrastającej urodzajności dawnego *Trzeciego Świata*.

Obywatele Stanów Zjednoczonych byli zwolennikami natychmiastowej ekspansji na południe. Rosjanie nie mieli dokąd pójść - na południu rozciągały się zdewastowane regiony Azji, a na północy panoszyły się lodowce. Część uciekła do Europy Zachodniej. Niestety, wybuchła szaleńcza wojna między krajami Europy Wschodniej i Środkowej, a zjednoczonymi Niemcami, Austrią i Włochami.

Nawet najlepsza polityka gospodarcza musiała się załamać pod wpływem niedoborów żywności, totalnego chaosu i brutalnej wojny o przetrwanie najsilniejszych jednostek. Ludzie bardzo szybko zapomnieli o człowieczeństwie, o potrzebie współpracy nad odbudową zniszczonej planety. Liczył się tylko dzień dzisiejszy - nikt nie był pewny, czy doczeka jutra.

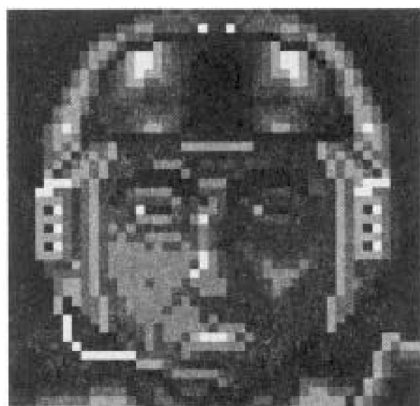
Pomimo wielomilionowych ofiar, Ameryka Południowa utrzymała swój dotychczasowy poziom populacji, ponieważ dała schronienie uciekinierom z Meksyku i Stanów Zjednoczonych. Właśnie wtedy, gdy nadal opadała temperatura na powierzchni całej planety, zwolniły się gwałtownie wiązania między płytami kontynentalnymi Ameryki Południowej. Przez dziesięć dni Ziemia drżała, trzęsła się, pękała. Obudziły się nieczynne od stuleci wulkany. Płynąca lawa niszczyła całe wioski i miasteczka. Wulkaniczne pyły zostały wyrzucone w atmosferę, zwiększając i tak już olbrzymie rozmiary ekologicznej katastrofy.

W **2056 r.** temperatura w Londynie wynosiła już minus 25 stopni Celsjusza. Większa część kontynentu północno-amerykańskiego znalazła się pod lodem o grubości 1000 m. Polska i Niemcy znalazły się w obliczu niebezpieczeństwa, jakim było pochłonięcie przez lód, który już pokrył prawie całą Wielką Brytanię. Z powodu zimna i głodu umierały miliony ludzi. Temperatura spadała nadal.

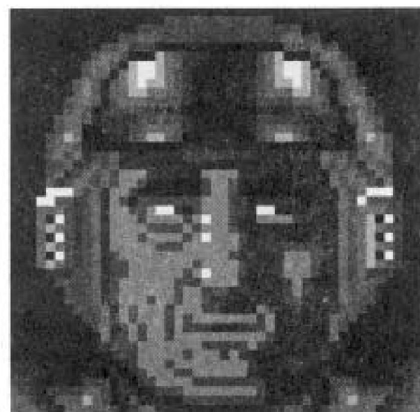
W **2060 r.** niedobitki ludności zamieszkującej do niedawna półkulę północną uciekła przed ciągle postępującym zlodowaceniem do krajów równikowych. Na skutek spadku poziomu mórz przybyło wprawdzie więcej lądu, jednak i tak nie można było pomieścić milionów ludzi ciągle przybywających w jedyne nadające się do zamieszkania rejony Ziemi.

Azory stały się jednym z takich nowych terytoriów. Wulkaniczna działalność połączyła istniejące już wcześniej wysepki w jedną wielką wyspę.











Odnalazła ją niewielka grupa osób. Powoli, ale stopniowo wzrastał poziom ich życia i zwiększała się ilość ludności. Wieści o istnieniu nowego, nadającego się do zamieszkania lądu rozchodziły się coraz dalej. Niespodziewanie w **2081 r.** do wyspy zawinął statek pełen uchodźców, którzy nazwali ją *Midwinter* (w środku zimy). Niestety, część nowych osadników zazdrościła rdzennym mieszkańcom wyspy poziomu ich życia; wciąż zadawali sobie pytanie - czy dlatego, że "oni" mieszkają tutaj od 20 lat, mają prawo do większych wygód?

Najbardziej niezadowolonym przybyszem był gen. Masters, mający swoją bazę w Shining Hollow, w południowo-wschodniej części wyspy. W **2099 r.** postanowił podbić całą wyspę. Siły Pokoju Wolnych Wsi (Free Villages Peace Force - FVPF) stanowiły jedyną przeszkodę w jego planach...

Komunikat radiowy był silnie zniekształcony, ale zrozumiały: *"Sierra Garcia jest spokojna. Tylko jeden Oficer Pokoju"*. Odpowiedź była głośna i jasna: *"Wiadomość odebrałem. Operacja Snowstorm przebiega według planu"*.

Przywódca FVPF był w tym momencie na rutynowym patrolu. Kapitan Stark cierpliwie usiłował wysłać przez radio komunikat sytuacyjny. Dłużej niż pół godziny wywoływał ponad 30 stacji. Nikt na *Midwinter* nie nadawał, nikt też mu nie odpowiadał. Inwazja rozpoczęła się! A on utknął w środku pustkowia, bez radia, bez transportu, jeśli nie liczyć własnych nart.

Zanim rozpoczął długą wędrówkę, by podnieść alarm, usłyszał warkot silnika. Spojrzał w górę i zobaczył mały zdalnie sterowany samolot. W następnej minucie wokół rozpętało się piekło. Kapitan Stark nie został ranny, ale gdy się rozejrzał, zobaczył wiele pojazdów Mastersa pędzących na niego przez ciężkie zwały mgły.

I właśnie teraz wkraczamy do akcji. Czeka nas bardzo trudne zadanie - należy za wszelką cenę powstrzymać najemników Mastersa.

Jednostki generała posuwają się przez osady, próbując opanować kopalnie ciepła (heatmines). Nie możemy do tego dopuścić. Należy natychmiast skontaktować się z resztą sił FVPF i rozpocząć walkę z Mastersem. Zadanie dodatkowo utrudniają nam wrogie stacje radiowe w Deathwatch Crag, Snowgoose Fell i Sierra Madre, które najlepiej jak tylko mogą zagłuszają sygnały radiowe.

Ponieważ chcemy wykonać powierzoną nam misję, nie mamy wyboru; rozpoczynamy rozgrywkę. Po załadowaniu gry pojawia się ekran opcji. Możemy tutaj wybrać sposób sterowania grą (polecam myszkę), włączyć lub wyłączyć dodatkowe utrudnienie w postaci ataku wrogich samolotów bądź ewentualnie wybrać opcję treningową.

DRUŻYNA (THE TEAM)

Ekran zawiera następujące ikony:
- członkowie grupy (twarze) - *DANE OSOBOWE*,
- czas następnego raportu (błękitny zegarek),
- synchronizacja czasów (dwa stopery) - *RAPORT SYTUACYJNY*,
- poddanie się (biała flaga),
- ładowanie i zapisanie stanu gry,
- poprzednia lub następna strona z członkami grupy (strzałki na stronach).

RAPORT SYTUACYJNY (SITUATION REPORT)

Przedstawia aktualny stan gry i czas raportu. Gra podzielona jest na dwugodzinne części - można kontrolować wszystkich 32 członków grupy jednocześnie, w czasie rzeczywistym. Każdy członek grupy ma swoją "rundę". Gdy wszyscy zrekrutowani przekroczą swój czas, oznacza to, że nadeszła najwyższa pora na raport sytuacyjny i uaktualnienie czasu raportu.

DANE OSOBOWE (PERSONALITY DISPLAY)

Otrzymujemy po wybraniu członka drużyny. Znajdziemy tutaj istotne dane osobowe o wszystkich członkach całego zespołu. Mamy teraz do wyboru następujące ikony:

- *AKTUALNY CZAS* danej osoby (lewy zegar),

- *CZAS* następnego *RAPORTU* (prawy zegar),



- *SIŁA* i *ZMĘCZENIE* (biegnący człowiek),

- *MAPA* (mały rysunek wyspy),

- *POSTANOWIENIA* (człowiek ze znakiem zapytania),

- *DRUŻYNA* (cztery twarze),

- *DZIAŁANIE* (np. jazda na nartach lub prowadzenie pojazdów itp.),

- *S.O.S.* (flara z wezwaniem pomocy),

- *DZIAŁANIA SPECJALNE* - opisane będą później.

Jeżeli ikona *ZMĘCZENIA* jest cała biała, wtedy dana osoba jest całkowicie wyczerpana. Wybranie tej ikony powoduje pięciominutowy odpoczynek (po stać odpoczywa dłużej, kiedy znajduje się w budynku, a nie na zewnątrz).

Poprzez ikonę *MAPY* przechodzimy do przeglądania terytorium całej wyspy. Poziom lądu pokazany jest w różnych kolorach (patrz "Key"). Po prawej stronie mapy znajduje się pełna lista budynków; możemy zobaczyć ich rozmieszczenie na całej wyspie.

Poniżej znajdują się przyciski:

- *"Settlements"* (S) - osiedla,

- *"Multiple buttons"* (M) - łączenie przycisków, możemy dzięki temu otrzymać cztery sposoby wyświetlania danych (plus - włączone, minus - wyłączone):

a) (S-, M-), może podświetlić tylko jeden rodzaj budynków,

b) (S+, M-), początkowo wszystkie osady są podświetlone. Po selekcji rodzaju budynków, będą rozjaśnione tylko te, które takie budynki będą posiadały,

c) (S-, M+), możemy rozjaśnić wiele rodzajów budynków jednocześnie,

d) (S+, M+), podobnie jak w pkt. b, jednak teraz będą rozjaśnione tylko te osady, które posiadają wszystkie wyselekcjonowane budynki.

"Key" (klucz) pokazuje nam, jakim wysokościom odpowiadają poszczególne kolory.

Captain John Stark
Peace Officer
Age 33 years
Current Location:
Fox Plateau

In recent years, John Stark has made the FVPF into a disciplined and effective force. He is a fair man but equally a man convinced that his way is best. He has never had much time for romance and many were surprised when he fell for Sarah Maddocks. Stark's nearest friends are Howard Courtenay and Karl Rudzinski.

QUALITIES AND SKILLS

Morale	Excellent
Energy	Excellent
Alertness	Excellent
Endurance	Excellent
Sturdiness	Good
Optimism	Good
Strength	Good
Stamina	Excellent
Sharpness	Excellent
Skiing	Good
Gliding	Good
Driving	Excellent
Sniping	Good
Sabotage	Poor

08:00 08:00

"Relief" (rzeźba) to aktualny obraz satelitarny.

"Full map" (pełna mapa), natychmiast likwiduje używane powiększenie.

"People" (ludzie) przedstawia lokalizację członków FVPF oraz wrogich oddziałów. Każdy członek FVPF, jaki ma jeszcze zostać zrekrutowany, pokazany jest w kolorze brązowym, zaś należący już do drużyny - w białym. Osoba (oddział) znajdująca się aktualnie pod kontrolą oznaczona jest strzałką. Można otrzymać opis osobowy członków drużyny po wybraniu opcji *"Select"* i ponownie znaku osoby na mapie (nie można tej opcji wykorzystać, gdy mapa jest wywołana w trybie akcji). "CZARNE KRZYŻE" to wrogie oddziały (ok. 100 pojazdów). Zdobyte budynki są pokazane z białą otoczką dokoła znaku.

"Close map" (zamknięcie mapy).

"S.O.S." możemy wezwać tylko do jednej osoby. Gdy już wezwiemy pomoc, ratujemy tym samym członka zespołu i umieszczamy w najbliższym osiedlu. Nie należy tego robić, gdy w pobliżu znajduje się okupowana przez wroga osada, dostaniemy się do niewoli.

DZIAŁANIA SPECJALNE:
- wejście do budynków,
- rekrutacja (uścisk dłoni),
- tworzenie grupy (trójka ludzi),
- sabotaż (TNT i detonator),
- jedzenie (talerz),
- spanie (ZZZ),
- pierwsza pomoc (apteczka),
- naprawy pojazdu (klucz),
- tankowanie (dystrybutor paliwa),
- uzbrojenie pojazdu (rakiety),
- uzupełnienie ekwipunku (pudełka),
- komunikaty radiowe (radio).

Tryby akcji i działań specjalnych nie zawsze są dostępne, np. nie można iść spać, gdy jest się na zewnątrz budynku; nie można latać, gdy nie ma w pobliżu lotni, albo gdy jesteśmy ciężko ranni...

Komunikat radiowy, to specjalny przypadek - prof. Kristiansen może zrekrutować cztery osoby (wybrane losowo), jeżeli uda się go doprowadzić do przyjaznej nam stacji radiowej (jest geniuszem elektroniki). Po nadaniu czterech komunikatów sygnał jest ponownie zagłuszany...

TRYB AKCJI (ACTION MODE)

NARCIARSTWO (Skiing)

Patrzymy przez gogle narciarskie. W górnej części występują wskaźniki:
- sterowana osoba,
- aktualna pozycja,
- siła i zmęczenie,
- zegar osobisty,
- szybkość (jako wskaźnik i podana cyfrowo),



- pochylenie (graficznie - "ściana/ /płaszczyzna" i cyfrowo, względem poziomu morza),
- kompas (niżej znajduje się wskaźnik zwrotu, gdy znajduje się pośrodku, jedziemy prosto),
- mini-mapa (budynki występują na niej w postaci białych punktów),
- informacja o ilości posiadanych granatów (jeden symbol - 5 sztuk),
- najniżej położone wskaźniki wykrywają obecność i położenie pojazdów wroga (migając wskazują kierunek, z którego nadjeżdżają).

W przypadku spotkania wroga możemy uciekać, strzelać lub zaatakować granatami (spacja). Aby przygotować się do strzelania należy nacisnąć klawisz "S" (nie możemy być wtedy w ruchu), wracamy do jazdy na nartach przez powtórne naciśnięcie tego klawisza.

Kierujemy narciarzem:
- lewy przycisk - przyspieszenie,
- prawy - zwalniamy jazdę,
- góra/dół - delikatne zmiany prędkości,
- lewo/prawo - zmiana kierunku jazdy.

STRZELANIE (Sniping)

Spoglądamy przez okular teleskopowego celownika karabinu. Naboje po lewej stronie pokazują nam zapas magazynków (każdy zawiera pięć naboi o poważnej sile rażenia).

Najkorzystniejsze jest strzelanie z drzewa lub wieży kościelnej - widać dobrze całą okolicę. Natomiast strzelanie z bunkra daje nam najlepszą osłonę przed atakiem wroga.

Kontrolujemy strzelca:
- lewy przycisk - powiększenie obrazu,
- prawy - zmniejszenie obrazu,
- ruchy myszą - celowanie,
- spacja - strzał.

POJAZDY ŚNIEŻNE (Snow Buggy)

Obserwujemy krajobraz przez szybę ochronną pojazdu.

Na dole znajduje się konsola:
- wskaźnik paliwa,
- wskaźniki amunicji - podana jest ilość zasobników z rakietami (po pięć sztuk w każdym) i ich rodzaj:
SAM (ziemia-powietrze),
SSM (ziemia-ziemia),
SST (SSM dalekiego zasięgu).

Korzystamy z 3 typów pojazdów:
- *Śnieżny Lis (Snow Fox)*. 2-osobowy, najszybszy, najsłabiej uzbrojony;
- *Śnieżny Kot (Snow Cat)*. 4-osobowy, wolniejszy, ale lepiej uzbrojony;
- *Śnieżny Wilk (Snow Wolf)* 6-osobowy, najwolniejszy, ale posiada najlepsze uzbrojenie.

W przypadku jazdy po pofalowanym terenie nie możemy rozwijać zbyt dużej prędkości, jeżeli pochyłość jest zbyt duża, może łatwo dojść do wypadku i uszkodzenia lub zniszczenia pojazdu.

Sterujemy pojazdem:
- lewy przycisk - odpalamy SAM,
- prawy - wystrzeliwujemy SSM,
- góra/dół - przyspieszenie/zwolnienie,
- lewo/prawo - kierunek jazdy,
- spacja - odpalenie rakiety SST.

KOLEJKA LINOWA (Cable Car)

Nie ma tutaj nic do roboty, ale dla relaksu możemy podziwiać wspaniałe widoki. Podróż kolejką regeneruje siły. Z reguły wróg daje nam teraz odetchnąć. Aby przyspieszyć podróż, należy nacisnąć klawisz "X" (docieramy natychmiast na miejsce - zmienia się aktualny czas i poziom zmęczenia).

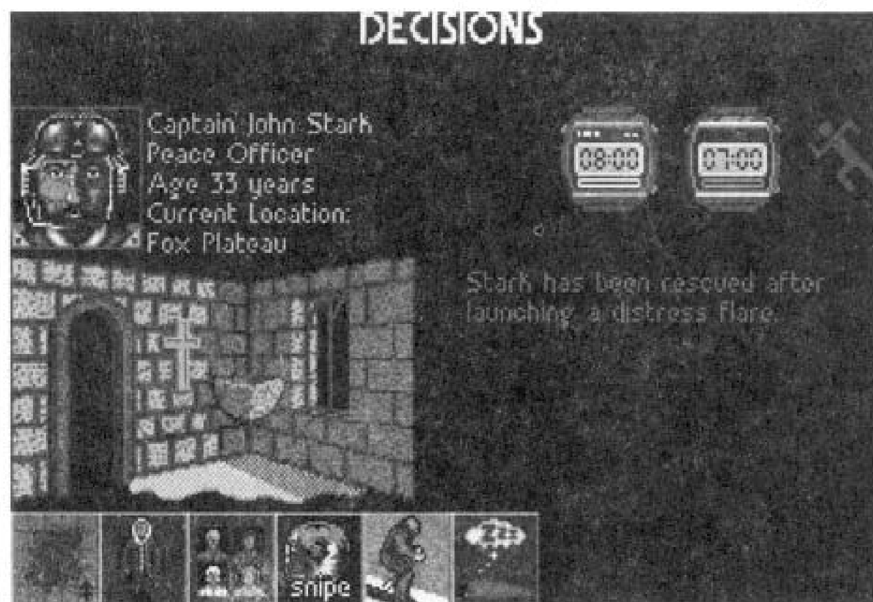
LOTNIE (Hang-Gliding)

Są dostępne na szczytach gór (można się tam dostać kolejką linową). Lotnie to doskonały sposób przemierzania dużych odległości w górzystym terenie. Życiodajną siłą lotni są ciepłe, wstępujące prądy powietrzne, unoszące się nad wysoczyznami i nad klifami. Podczas lotu nad wodą lub stosunkowo płaskimi terenami brakuje prądów powietrznych, dlatego należy wtedy powoli obniżać wysokość lotu.

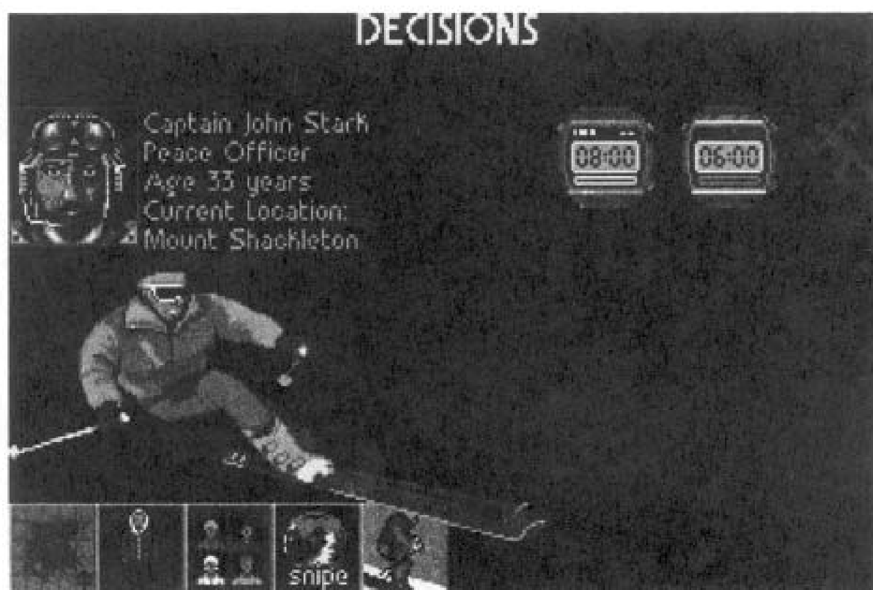
Latanie na lotni polega na zachowaniu subtelnej równowagi, którą możemy uzyskać przy pomocy delikatnych, kontrolowanych ruchów. W przypadku utraty prędkości następuje upadek, pochylenie dziobu do przodu powoduje zwiększenie prędkości (wiąże się to ze stratą wysokości). Im wyżej się znajdujemy, tym większy jest "zapas" prędkości.

Moment startu jest prawdopodobnie najbardziej niebezpieczny, szczególnie dla kiepskich pilotów. Należy sprawdzić, czy lotnia skierowana jest w stronę podnóża góry oraz czy droga jest wolna od przeszkód. Doskonali piloci (jak Grazzini) potrafią wystartować z każdego płaskiego terenu lub podnóża góry. Jeśli pojawi się wrogi samolot, należy go zaatakować rakietą AAM (powietrze-powietrze).

Do lądowania schodzimy niżej, zwalniamy i wyrównujemy lot (nie należy pikować, aby zredukować







wysokość - rezultatem będzie gwałtowny upadek).

Kierowanie lotnią:
- lewy przycisk - startujemy lub odpalamy AAM,
- lewo/prawo - skręty,
- góra/dół - spadek/wznoszenie,
- spacja - widok w dół/do przodu.

DZIAŁANIA SPECJALNE (Special Activities)

Wchodzenie do budynków

Jeżeli jest ich więcej niż jeden - wyświetlane są ikony każdego z nich. By wejść do budynku, należy wybrać właściwą mu ikonę. W przypadku, gdy sterujemy tylko jedną postacią, znajdziemy się od razu w jego wnętrzu.

Występują tutaj jeszcze inne ikony:
- powrót do TRYBU AKCJI (move),
- wyjście do DANYCH OSOBOWYCH ("Eskimos").

Czerwona postać obok budynku oznacza, że w jego wnętrzu znajduje się członek FVPF. Przedstawiciele Sił Pokoju nie mogą wejść do budynków okupowanych przez wroga, jeśli w którymś z nich jest ktoś z FVPF, oznacza to, że jest więźniem. Aby go uwolnić, należy wysadzić budynek (!). Można wykorzystywać fakt, że osoby cywilne i dzieci mogą swobodnie wchodzić do zajętych budynków.

Rekrutacja

Po wybraniu twarzy ewentualnego rekruta otrzymujemy jego odpowiedź na propozycję przyłączenia się do walki po naszej stronie. Należy pamietać o indywidualnych relacjach zachodzących między członkami sił FVPF. Należy kompletować zespół z dobrych przyjaciół, a nie zaprzysięgłych wrogów (patrz DANE OSOBOWE).

Tworzenie grup

Możemy utworzyć grupę osób podróżujących razem w pojazdach śnieżnych lub kolejką linową (pod warunkiem, że znajdziemy tam miejsce). Kontrolujemy wtedy tylko jedną osobę z grupy.

Sabotaż

O ilości posiadanego dynamitu dowiemy się ze wskaźnika w dolnej części ekranu. Budynki, które możemy wysadzić - w górnej części. Wybieramy budynek, który mamy wysadzić i "klikamy" na detonator (pod warunkiem, że mamy wystarczającą ilość TNT). Rezygnujemy z wysadzania poprzez wybranie ikony POSTANOWIEŃ.

Sabotaż wymaga określonego czasu. Małe zegary pod budynkiem wskazują, ile czasu zajmie nam jego zniszczenie (piętnastominutowe odstępy czasowe).

Po zburzeniu budynku możemy uwolnić ewentualnych więźniów. Przez zniszczenie faktorii (Factory), fabryki syntetyków (Synthesis Plant), opóźniamy postępy wroga, pozbawiamy go zaopatrzenia w amunicję, materiały wybuchowe, paliwo itd. Natomiast burząc wszystkie wrogie radiostacje, likwidujemy zagłuszanie i możemy się swobodnie kontaktować z całym zespołem (32 osoby).

Oczywiście najważniejszym obiektem, który należy zniszczyć jest HQ gen. Mastersa w Shining Hollow.

Pierwsza pomoc

Jeśli jest w grupie jakaś ranna osoba (jakaś część jej ciała oznaczona jest wtedy kolorem pomarańczowym bądź czerwonym), udzielenie pierwszej pomocy przyspieszy jej wyzdrowienie. Oczywiście, najszybszą kurację przeprowadzą doktor Revel i pielęgniarka Maddocks.

Aby skorzystać z apteczki pierwszej pomocy należy "kliknąć" na uszkodzoną kończynę rannej osoby (dowiemy się również, ile minut potrwa zakładanie opatrunku).

Tankowanie

W garażach oraz w fabrykach syntetyków można uzupełnić zapas paliwa pojazdów śnieżnych (5 minut).

Dozbrajanie pojazdów

W magazynach i w garażach można dozbroić pojazdy śnieżne (5 minut).

Uzupełnienie ekwipunku

W magazynie lub w sklepie można uzupełnić zapas amunicji, granatów i dynamitu (wszystkie postacie nie posiadają na początku gry dynamitu). Do pojazdu można załadować większy zapas TNT.

W następnym numerze **ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH** dowiemy się, kim jest nasz wróg i jakimi siłami dysponuje oraz w jaki sposób mamy z nim walczyć.

Jacek Ilczuk



GOBLIIINS

Producent: Coktel Vision

Historia ta dzieje się w niezbadanych mrokach przeszłości, gdy na świecie żyły jeszcze Gobliny i posiadały swoje królestwa. Na czele jednej z krain stał potężny i dobry władca. Życie w jego kraju było tak dostatnie, jak uczta przy królewskim stole. Niestety, sielanka została podstępnie przerwana przez żądnego władzy czarnoksiężnika. Posłużyła mu do tego specjalna laleczka - podobizna króla. Dzięki magicznym zaklęciom rzuconym na figurkę, wszystkie tortury, jakim poddawał czarodziej lalkę, były odczuwane przez króla. Na krainę Goblinów padł cień - zwycięstwo złych mocy było bliskie.

Twój udział w tej historii, Drogi Czytelniku, zaczyna się na podwórzu, obok domu naszego znajomego czarodzieja. Stoją tam sobie trzy sympatyczne Gobliny i czekają na Twoje polecenia. To właśnie ta grupka odważnych Goblinów postanowiła nauczyć się trudnej sztuki magii, więc poprosiła o naukę u mistrza zaklęć i czarów. Nieświadomi niecnych zamiarów nauczyciela, pobierali pilnie lekcje. Jak się podczas gry okazuje, z tą pilnością było różnie. Największe postępy osiągnął ten z białą brodą, potrafi już zamienić gałąź w kilof, choć nie potrafi otworzyć zaczarowanej bramy. Pozostała dwójka po prostu spała na wykładach. Najbardziej rozgarnięty z nich, to ten w śmiesznej czapeczce. Jako jedyny z całej trójki Goblinów umie podnosić przedmioty, nosić je przy sobie albo odpowiednio je użyć. Ostatni z wesołej kompani, ten rogaty, to istny hultaj. Jego jedyną umiejętnością jest silny cios prawym prostym z jednoczesnym głośnym okrzykiem.

Wróćmy teraz do spraw czarnoksiężnika. Otóż, na szczęście, nasz mag okazał się bałaganiarzem i gdzieś zapodział zaczarowaną figurkę króla.

Ponieważ był bardzo zajęty, sprawę odszukania zguby polecił swoim uczniom. Przy okazji rozkazał znalezienie trzech potrzebnych mu przedmiotów: muchomora, trucizny z jadu pająka oraz kwiata z trupią czaszką. Od tego właśnie miejsca rozpoczyna się Twoja współpraca z trójką bohaterów. Najpierw będziesz wykonywał polecenia czarnoksiężnika (za co spotka naszych przyjaciół "nagroda"), po czym gdy przekonasz się o prawdziwych intencjach arcymaga, spróbujesz pomóc królowi Goblinów. W tym celu musisz odnaleźć lalkę i bezpiecznie ją zniszczyć (nie szkodząc przy tym królowi). Całą grę kończy ostateczny pojedynek ze złym czarnoksiężnikiem.

Trzeba przyznać, że gra jest zrobiona naprawdę świetnie i nowatorsko. W nastrój dobrej zabawy wprowadza nas pełna humoru czołówka programu. Należy ją obejrzeć w całości i to uważnie. Na pewno ułatwi nam ona dalszą grę.

Podczas rozgrywania kolejnych etapów, dokładnie widać, że wszystko jest tutaj perfekcyjnie i pomysłowo wykonane. Efekty dźwiękowe idealnie pasują do aktualnej sytuacji. Goblinami sterujemy myszką, wskazując na konkretną postać, a następnie kierujemy ją tam, gdzie powinna się udać. Jeśli chcemy na przykład, aby brodacz rzucał czar, wówczas przełączamy kursor-strzałkę na pięść prawym klawiszem myszy i wskazujemy, co ma zostać zaczarowane. Analogicznie postępujemy w przypadku pozostałej dwójki naszych bohaterów (uderzenie, użycie przedmiotu). Goblin w czapeczce posiada jeszcze trzecią umiejętność: zbieranie różnych użytecznych przedmiotów (kursor w postaci ręki).

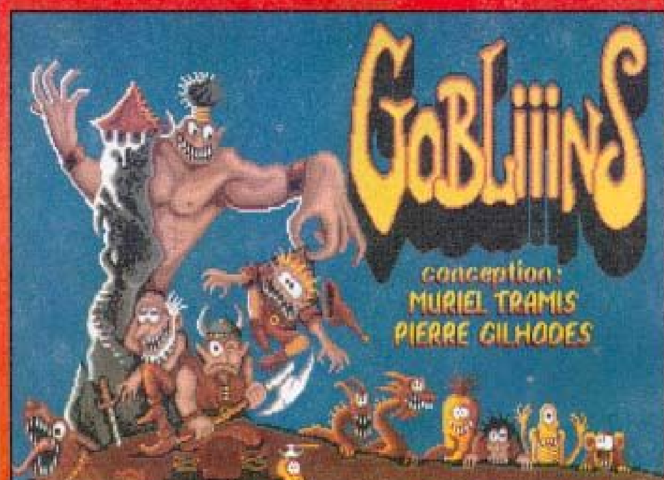
W trakcie wykonywania zadań należy uważać, aby nie uczynić czegoś niewłaściwego. Gdy uda nam się zrobić coś dobrze np. każemy uderzyć rogaczowi w bramę (pierwsza plansza), wtedy wszystkie Gobliny aż podskakują z radości. Natomiast gdy wykonamy niewłaściwy ruch, pukają się w czoło, pokazują język. Oczywiście, jeśli popełnimy błąd, ubywa nam mocy. Jeżeli utracimy całą swoją moc, gra jest nadal możliwa, ale musimy zaczynać daną planszę od początku. Również zachowanie się grupki Goblinów podczas utraty mocy jest śmieszne - kręcą głowami w taki sposób, jakby chciały powiedzieć: *"Zobacz, co narobiłeś! No, sam zobacz! I co teraz będzie?"* Gra posiada też wiele innych komicznych akcentów. Prawie każda postać jest tak stworzona, aby rozśmieszyć każdego do łez. Program wymaga logicznego myślenia, trochę wyobraźni oraz pewnego samozaparcia w dążeniu do wyznaczonego celu. Najlepszą metodą przejścia tej wspaniałej gry (tak mi się wydaje) jest znana metoda prób i błędów, chociaż nie znajduje ona zastosowania w niektórych etapach. Autorzy **Gobliiinsów** zrobili wszystko, abyśmy spędzali przy niej jak najwięcej czasu, bawiąc się przy tym wyśmienicie.

Polecam grę **Gobliiins** każdemu, niezależnie od wieku, kto lubi rozrywkę i logikę, połączone w doskonałą całość.

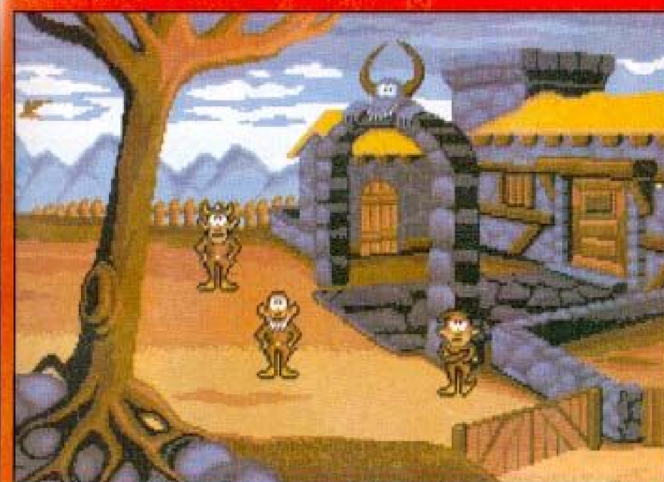
Krzysztof Wirszyłło






GoBLiiiNS
conception:
MURIEL TRAMIS
PIERRE GILHODES













A oto nasz główny bohater.



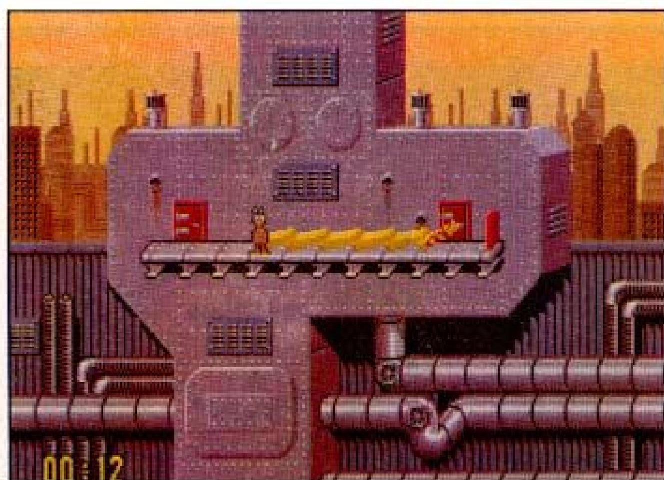
Pan rozkaże, sługa wykonać musi.



Mrówka to ma ciężkie życie.



Zaczynamy grę od pierwszego poziomu.



Wybraliśmy właściwe rozwiązanie.



Nie tylko głową pracować trzeba.



Push Over

Producent: Ocean

Colin zgubił swój przysmak... By go odzyskać, na pomoc wezwał Mrówę. Powinien się jednak nad tym mocno zastanowić - skutki uboczne przy spożyciu Quaversów są dosyć mocne i (trzeba to przyznać) raczej efektowne. Może lepiej by dla niego było powrócić do starej, wypróbowanej psiej żywności...

Push Over przypomina, pod pewnym względem, słynną już grę **Lemmings**. Również tutaj należy pokonywać etap za etapem w żmudnej drodze do ukończenia całej gry. A do przejścia jest "tylko" 100 poziomów.

Cała strategia gry **Push Over** jest oparta na wykorzystaniu "efektu domina" - na każdym poziomie znajdują się bloki, które musimy poustawiać w taki sposób, aby popchnięcie jednego z nich spowodowało upadek pozostałych.

Jak w każdej grze logicznej, obowiązują nas pewne reguły:

1. Jako ostatni zawsze musi upaść Trigger.

2. Wszystkie bloki (oprócz Stopperów) muszą być przewrócone, zanim upadnie Trigger.

3. Żaden blok nie może zostać zniszczony, co zdarza się w przypadku, gdy jeden spadnie na drugi (wyjątek stanowi Splitter).

4. Mrówa może przenosić wszystkie bloki poza Triggerem. Może znosić je po drabinkach lub "zeskakiwać" z nimi - pod warunkiem, że w miejscu upadku nie znajduje się inny blok i wykonuje skok z niezbyt dużej wysokości. Warto pamiętać o tym, że gdy się już zeskoczy, można czasami nie mieć drogi powrotnej (Mrówa nie posiada, niestety, skrzydeł).

5. Można pchnąć tylko jeden blok, tylko w jedną stronę. Potem już nic nie jest w stanie zmienić kierunku upadku.

6. Choć można pchnąć tylko jeden blok, to nic nie zmusza nas do biernego oczekiwania, aż upadną następne. Można, a niekiedy nawet trzeba, zmieniać położenie bloków w momencie, gdy inne się przewracają (jest to niezbędna taktyka w przechodzeniu niektórych poziomów).

7. Wszystkie nasze działania muszą zmieścić się w określonym limicie czasu (żółty).

8. Za ukończony poziom otrzymujemy *token* oraz hasło umożliwiające nam przejście do następnego poziomu.

9. Jeśli przekroczymy wyznaczony limit czasu (czerwony), należy ponownie rozpocząć poziom lub jeśli posiadamy choć jeden *token* - oddać go za awans do następnego poziomu.

10. *Token* bywa także użyteczny w przypadku, gdy po pchnięciu jednego z bloków, nasza układanka okazała się "niewypałem" - możemy teraz wykorzystać posiadany *token* i odtworzyć całą sytuację sprzed popchnięcia.

11. Po przewróceniu wszystkich bloków musimy jeszcze dotrzeć do drzwi wyjściowych. Niestety, nie zawsze jest to możliwe (np. drzwi mogą być zatarasowane przez przewrócony wcześniej blok).

Na swojej drodze do celu możemy napotkać różne rodzaje bloków:

Standard - jeżeli zostanie popchnięty - tylko upadnie (więcej od niego nie można oczekiwać).

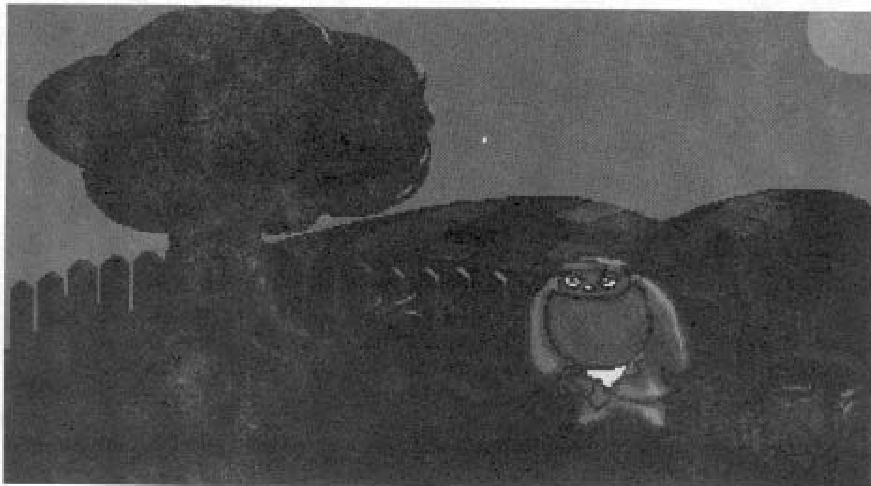
Stopper - bloki po prostu odbijają się od niego; nie można (i nie trzeba) go przewracać.

Splitter - rozpada się na dwie części po dotknięciu go przez inny blok (jest jedynym wyjątkiem od zasady, że jeżeli jeden blok spadnie na drugi, to otrzymujemy w efekcie kupkę żółtego lub żółto-czerwonego gruzu).

Exploder - wybucha, jeżeli dotknie go inny blok, powstaje wtedy wielka dziura, a blok, który spowodował jego eksplozję - wpada w powstałą przepaść.

Tumbler - jeżeli na jego drodze nie znajdzie się jakiś przewrócony blok, to toczy się dalej i dalej.

Ascender - gdy zostanie popchnięty, leci do góry tak wysoko, aż znajdzie się na jego drodze półka. Potem kontynuuje przewrót w kierunku zgodnym z tym, w jakim został popchnięty na dole.





Trigger - jedyny blok, którego nie można przestawić. Musi upaść ostatni, aby zaliczyć dany poziom.

Vanish - jeśli go dotkniemy, to przewraca się i znika. Jest to jedyny blok, który można postawić przed wejściem/wyjściem z poziomu.

Bridger - buduje most i znika - pod warunkiem, że otwór, nad którym ma go zbudować, nie jest zbyt duży.

Delay - blok, który go uderza, odbija się od niego i kontynuuje upadek w przeciwnym kierunku, natomiast sam po uderzeniu stoi przez chwilę i dopiero potem się przewraca.

Tyle słów o strategii i taktyce całej gry. Mrówą możemy sterować zarówno joystickiem, jak i przy pomocy klawiatury.

Sterujemy Mrówą poprzez następującą obsługę joysticka:

lewo/prawo - chodzenie;

góra/dół - wspinanie się po drabinkach;

fire (gdy stoimy przed blokiem) - podniesienie bloku;

fire (gdy niesiemy blok) - postawienie bloku, ale pod warunkiem, że jest tam wolne miejsce;

góra - wejście między bloki;

fire+lewo/prawo - pchnięcie bloku.

Dla nie lubiących joysticka podaję obłożenie klawiatury:

- *klawisze funkcyjne* (poruszamy Mrówą podobnie, jak w przypadku joysticka);

- *spacja* (podniesienie/postawienie bloku);

- *Clr Home* (popchnięcie bloku).

Dodatkowe opcje programu są dostępne z poziomu klawiatury:

P - pauza, wyświetlenie nazw oraz wyglądu wszystkich bloków;

Esc - użycie posiadanych *tokenów* oraz odtworzenie pozycji wyjściowej, charakterystycznej dla danego poziomu i wyjście z poziomu.

Push Over to doskonała, pełna humoru gra nie tylko dla osób, które lubią myśleć. Wiele poziomów wymaga również sporej dozy zręczności.

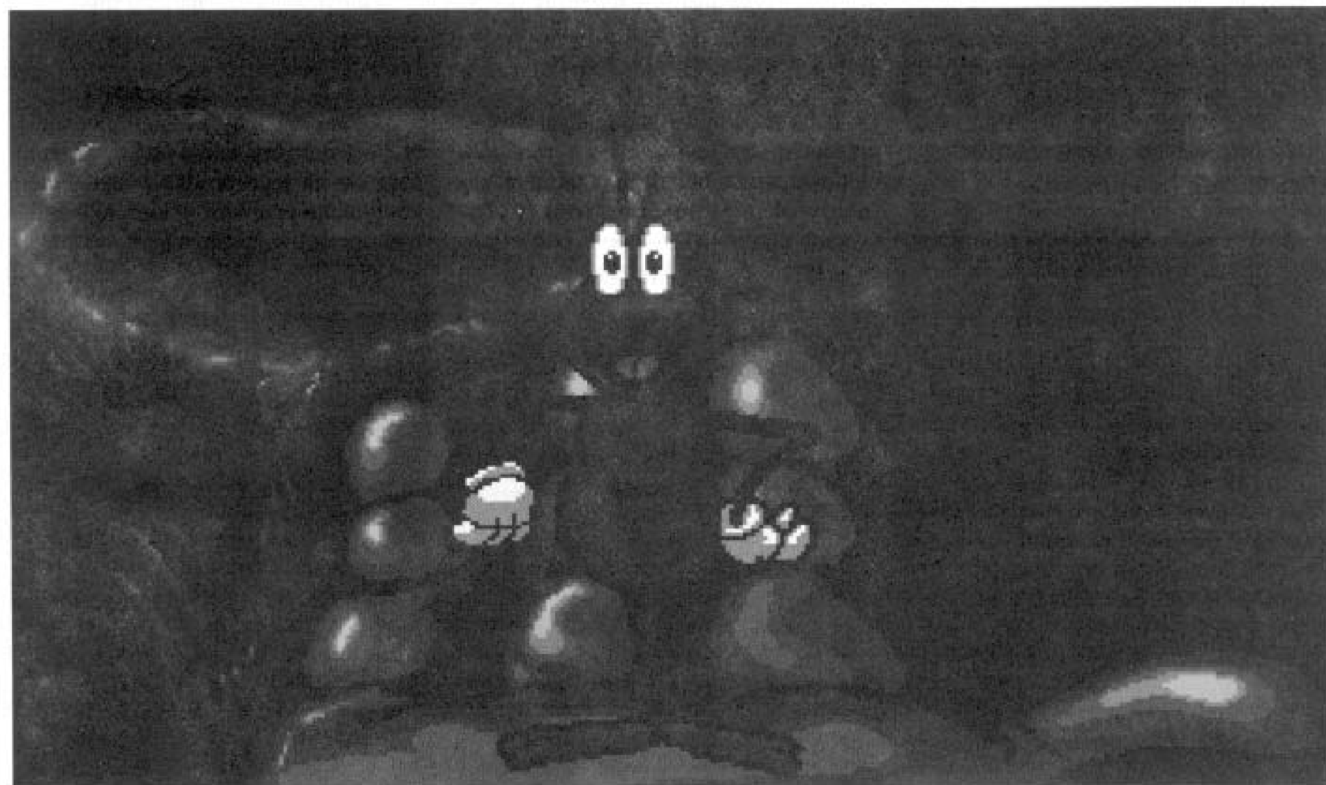
Osobom, które myślą, że cóż jest trudnego w poprzestawianiu kilku bloków i pchnięciu jednego z nich (a gra nadaje się nawet dla osobników, którzy nie bardzo wiedzą, z jakiej strony trzymać joystick) - serdecznie polecam choćby poziom 66.

Natomiast dla osób, które poczuły sympatię do tej wspaniałej gry, proponuję następujące poziomy do rozegrania: 11, 13, 18, 21, 24, 27, 30.

Słyszałem o graczach tak zakochanych w **Push Over**, że dotarli już do 75 poziomu gry (poziom za poziomem!) i tylko zbiorowy protest rodziny jest w stanie przerwać im dalszą rozgrywkę, aż do ostatniego, setnego poziomu.

Czego Wam i sobie życzy...

Jacek Ilczuk



Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł ....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego



AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ❐ AMIGOWIEC
- ❐ Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI



BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię



Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł ....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru: ☐

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru: ☐

Zamówienie na numery archiwalne:

3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○	8/9 ○
10/11 ○	12 ○				

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○
7 ○	8 ○	9 ○	10 ○	11 ○	12 ○
A ○	B ○	C ○			

Zamawiam książkę: Amiga i muzyka ☐

Odcinek dla posiadacza rachunku

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru: ☐

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru: ☐

Zamówienie na numery archiwalne:

3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○	8/9 ○
10/11 ○	12 ○				

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○
7 ○	8 ○	9 ○	10 ○	11 ○	12 ○
A ○	B ○	C ○			

Zamawiam książkę: Amiga i muzyka ☐

Pokwitowanie dla wpłacającego

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

1. Aby zaprenumerować AMIGOWCA i / lub dyskietki Public Domain należy wpłacić na nasze konto:
   - 96 tys. za prenumeratę półroczną AMIGOWCA od dowolnie wybranego numeru,
   - 120 tys. za prenumeratę półroczną dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

   Aby otrzymać numery archiwalne AMIGOWCA i / lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
   - 7 tys. za numery (3, 4, 5, 6 i 7),
   - 16 tys. za numery (8/9, 10/11 i 12),
   - 25 tys. za każdą dyskietkę PD,
   - 33 tys. za książkę "Amiga i muzyka".
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na obu odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel./fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną prenumeratę naszych czasopism: AMIGOWIEC i ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH rozpoczynającą się od dowolnie wybranego numeru. Można również zaprenumerować dyskietki Public Domain oraz zamówić archiwalne egzemplarze AMIGOWCA.

Wystarczy czytelnie wypełnić obie strony wybranego blankietu prenumeraty i wpłacić odpowiednią kwotę na podane konto.
Świat Gier Komputerowych w prenumeracie kosztuje taniej - tylko 18 tys. zł.
Również AMIGOWIEC jest tańszy w prenumeracie - tylko 16 tys. zł.
Dyskietki Public Domain są tańsze dla prenumeratorów naszych czasopism - tylko 20 tys. zł.

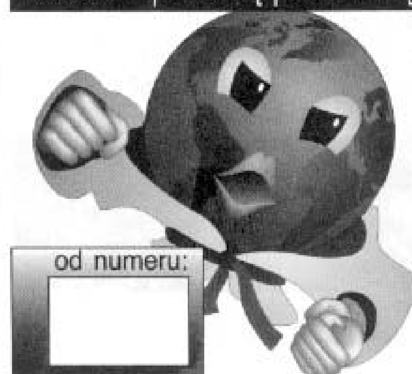
✂ -

Odcinek dla BANKU

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamówienia na prenumeratę półroczną

Zamawiam półroczną prenumeratę

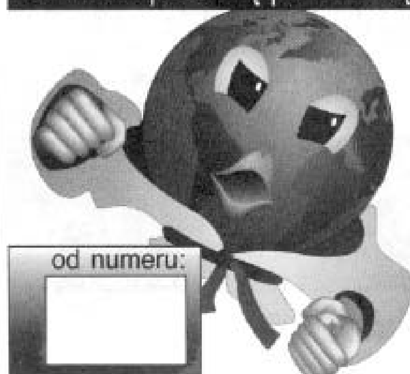


Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamówienia na prenumeratę półroczną

Zamawiam półroczną prenumeratę



Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamówienia na prenumeratę półroczną

Aby zaprenumerować miesięcznik Świat Gier, należy:

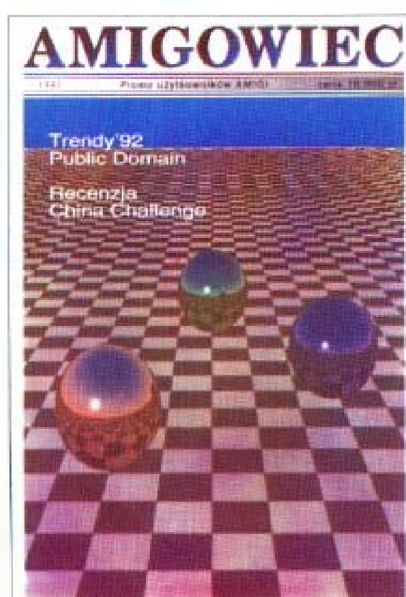
1. Wpłacić na nasze konto: 108 tys. zł. za prenumeratę półroczną Świata Gier od dowolnie wybranego numeru. (w prenumeracie jeden egzemplarz kosztuje 18 tys. zł.)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć, od którego numeru rozpoczynać ma się prenumerata.

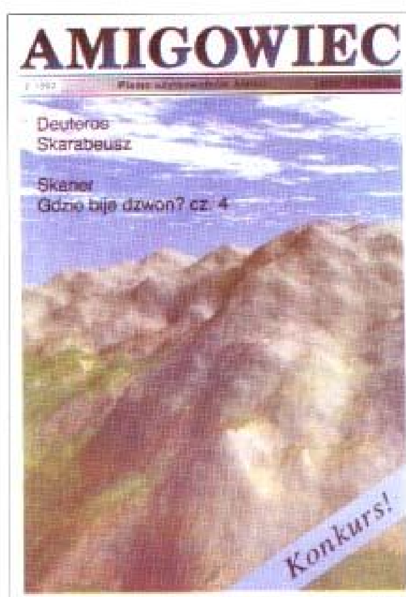
W razie niejasności czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:

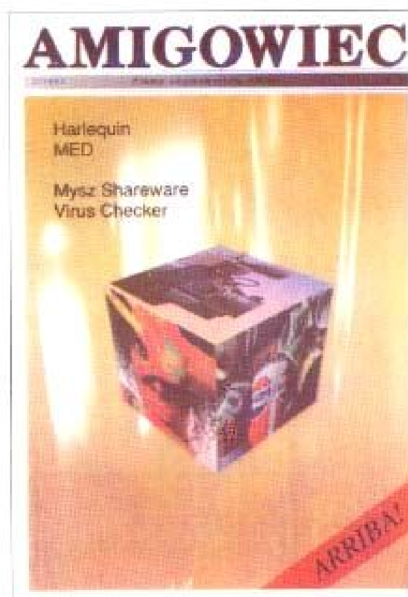
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

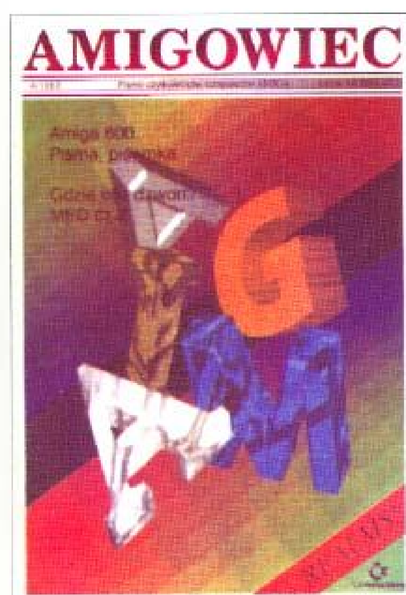
Informujemy, że zamówienia są realizowane w przeciągu czterech tygodni od daty wpłynięcia opłaty.

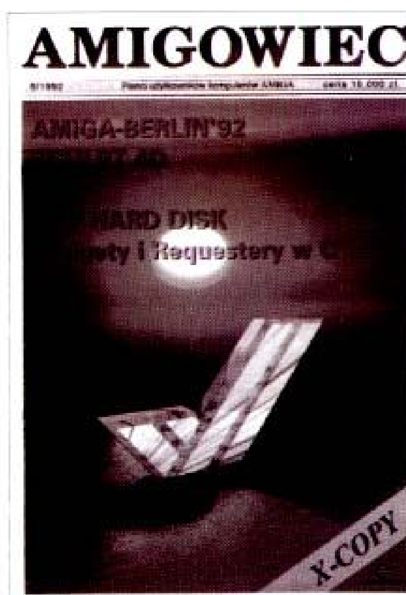
AMIGOWIEC w roku '92

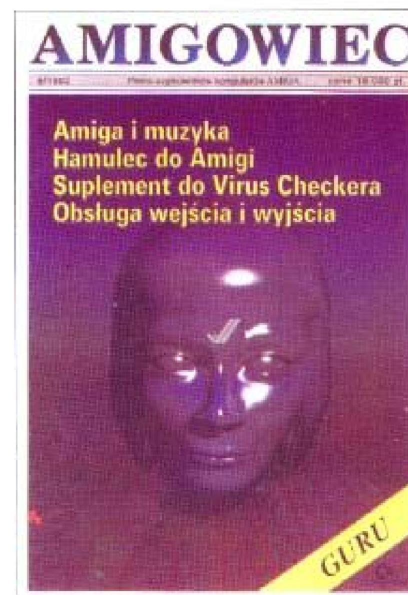












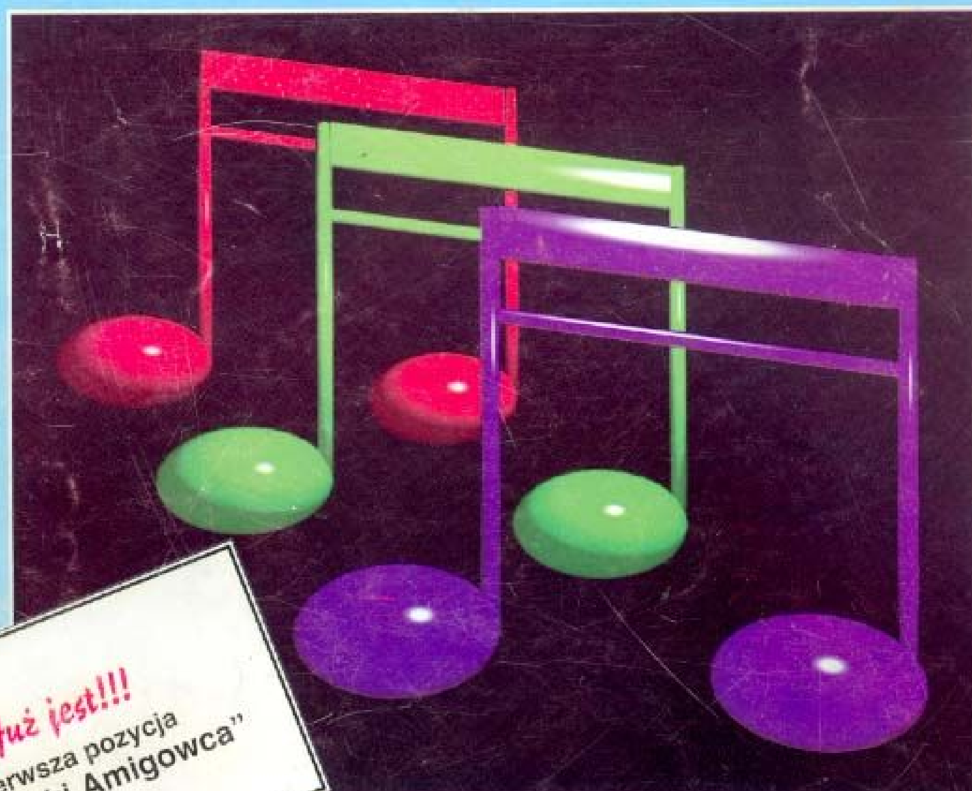






Tomasz Flanc

Amiga i muzyka



Już jest!!!
pierwsza pozycja
„Biblioteki Amigowca"

Wystarczy przysłać zaadresowaną kopertę ze znaczkiem na adres redakcji, by otrzymać informację na temat zakupu tej książki.

Zapraszamy do współpracy hurtownie.

P.W.H. „ALFIN" sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz (tel./fax 22-64-03)

BIBLIOTEKA AMIGOWCA